

**Wenn Kostüme sprechen –
Musterforschung in den Digital Humanities am Beispiel
vestmentärer Kommunikation im Film**

Inaugural-Dissertation

zur Erlangung des Doktorgrades
der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln
im Fach
Theater- und Medienwissenschaft

vorgelegt von

Johanna Barzen

geb. am 21.12.1984

in Reil

Köln, den 03.08.2018

Die Arbeit wurde von der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln als Dissertation angenommen.

Tag der mündlichen Prüfung: 16. November 2018

1. Referent: Prof. Dr. Lutz Ellrich
2. Referent: Prof. Dr. Dr. h.c. Frank Leymann
3. Referent: Prof. Dr. Frank Hentschel

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung	5
2. Kostüme	11
2.1. Nonverbale Kommunikation mittels Kleidung	12
2.1.1. Kleidung	13
2.1.2. Mode	17
2.1.2.1. Mode und Kleidung	19
2.1.2.2. Exkurs: Mode und Film, eine symbiotische Beziehung	21
2.1.3. Vestimentäre Kommunikation	24
2.2. Filmkostüme	33
2.2.1. Kostümfilme	39
2.2.2. Kostüme und Körper	44
2.3. Kostümsprache: erste Annäherung	48
2.3.1. Kostüme und deren Symbolik als Kommunikationselement	49
2.3.2. Kostüme als ‚weibliches‘ Gestaltungsmittel	60
2.3.3. Kostüme als Zeichen filmisch-vestimentärer Kommunikation	63
3. MUSE: Methodische Einbettung	69
3.1. Einbettung in die Digital Humanities	71
3.1.1. Paradigmen der Naturwissenschaft	74
3.2. Digital Humanities: Definitionsversuche	76
3.3. Muster und Mustersprachen	81
3.3.1. Kostümmuster als Baustein von Kostümmustersprachen	88
4. MUSE: Das Vorgehen	91
4.1. MUSE: Methodischer Überblick	92
4.2. Domäne	94
4.2.1. Taxonomien kostümrelevanter Parameter	96
4.2.1.1. Basiselemente	99
4.2.1.1.1. Graphische Darstellung der Basiselemente	103
4.2.1.2. Beschaffenheit	105
4.2.1.3. Teilelemente	105
4.2.1.4. Farben	108
4.2.1.5. Materialien	110
4.2.1.6. Formen	112

4.2.1.7. Designs.....	113
4.2.1.8. Besonderheiten	113
4.2.1.9. Funktionen.....	116
4.2.1.10. Operatoren.....	117
4.2.1.11. Körpermodifikationen.....	118
4.2.1.12. Taxonomien des Kontextes	119
4.2.2. Ontologie.....	120
4.3. Korpus	128
4.3.1. Genreauswahl	129
4.3.2. Filmauswahl	132
4.4. Repository.....	136
4.4.1. Filmübersicht.....	139
4.4.2. Genreübersicht	162
4.4.3. Suchen.....	163
4.4.4. Auswertung	164
4.4.5. Taxonomien	165
4.4.6. Benutzer	166
4.4.7. Datenerfassung des MUSE-Filmkorpus	167
4.5. Die Analyse.....	171
4.5.1. Hypothesen bilden.....	174
4.5.2. Hypothesen validieren	176
4.5.3. Ein Auswertungsbeispiel	178
4.6. Kostümmuster	192
4.6.1. Kostümmusterformat	193
4.6.2. Beispiele von Kostümmustern	195
4.6.2.1 Kostümmuster aus dem Genre Western.....	196
4.6.2.2 Kostümmuster aus dem Genre High-School-Komödie	203
4.6.3. Das Muster-Repository PatternPedia.....	208
4.6.4. Potentielle Anwendungen der Kostümmuster in der Praxis	211
5. Formalisierung.....	214
5.1. Entstehung eines Kostüms.....	215
5.2. Modellierung des MUSE-Vorgehens	218
5.3. Konkretisierung des Begriffs ‚Kleidungssprache‘	221
5.3.1. Grundbegriffe.....	222

5.3.2. Anwendungsbeispiel einer Kleidungsprache	224
5.3.3. Definition des Begriffs ‚Kleidungsprache‘	226
5.4. Definition des Begriffs ‚Kostümsprache‘	227
5.4.1. Die Sprache der Teilelemente	234
5.5. Zusammenfassung der MUSE-Methode	236
5.6. Generalisierung	238
5.7. Gedankenexperiment zu Mustern als Formeln?	241
6. Zusammenfassung und Ausblick	244
7. Danksagung	247
8. Verzeichnisse	249
8.1. Literaturverzeichnis	249
8.2. Online Verweise	263
8.3. Filme	265
8.4. Abbildungsverzeichnis	267
8.5. Tabellen	270
8.6. Symbole	270
9. Anhang	272
9.1. Anwendungsbeispiele ‚Männlicher Bösewicht‘	272

Editorische Notiz:

Der Grammatik und der Verständlichkeit wegen, sind alle personenbezogenen Begriffe in dieser Arbeit geschlechtsneutral, also weiblich und männlich, zu verstehen. Quellen werden in ihrer originalen Orthographie zitiert, wobei Abweichungen zur heutigen Rechtschreibung nicht eigens als Fehler herausgestellt werden. Zudem werden Hervorhebungen in wörtlichen Zitaten wie im Original zu finden übernommen und nicht gesondert ausgewiesen. Alle Abbildungen und Tabellen, die nicht eigens auf eine Quelle hinweisen, sind vom Verfasser erstellt worden.

1. Einleitung

Stellen Sie sich vor: Braune, lederne Boots, etwas erhöhter Absatz, zulaufende Spitze, leicht nach oben gebogen, mit bestickten Ornamenten. Darüber eine staubige 5-Pocket-Jeans, schwerer Stoff, blau, abgetragen. Dann ein Patronengürtel, dunkles Braun, speckig und benutzt, mit Holster und Revolver, kombiniert mit einem weiteren ledernen Gürtel mit große Silberschließe, darauf ein eingraviertes Emblem. Ein langärmeliges Hemd, rot, ausgewaschen, Knopfleiste, der oberste Knopf geöffnet, die Ärmel hochgekrempelt und um den Hals ein Tuch, zum Dreieck gefaltet und vorne lässig verknotet. Darüber ein sandfarbener Hut mit breiter Krempe, staubig, speckig, die Seiten nach oben gebogen. Erkennen Sie die Rolle?

Was hier aufgezählt wird, sind die klassischen Kostümelemente eines ‚Cowboys‘. Eines Cowboys, den man durch das Zufügen eines metallenen Sterns auf der Brust ohne Umschweife zum ‚Sheriff‘ machen könnte. Was wie ein einfaches Spiel für Kinder wirkt, birgt eine ganze Fülle an Hinweisen auf in sich verwobenen und in steter Wechselwirkung zueinanderstehenden Ebenen und Themenfelder, die an dem zentralen Element der vorliegenden Arbeit ansetzen: dem Kostüm. So beschreibt der vorausgehende Absatz auf den ersten Blick, ein einfaches Outfit. Ein Outfit bestehend aus Kleidungsstücken (wie: Boots, Hose, Hut) und deren Formen (wie: langärmelig, breite Krempe), erweitert durch Ausprägungen (wie: braun, rot, Leder, Jeans etc.), ein wenig Patina (wie: speckig, staubig, abgetragen) und Anziehhinweisen (wie: hochgekrempelte Ärmel, oberster Knopf offen, verknotet). Hinter dem ‚einfachen Outfit‘ verbergen sich inhaltlich allerdings bereits die verschiedenen Ebenen der ‚Kleidung‘, als taktiler Trägermedium für Kostüme, sowie, daran anknüpfend und sich gegenseitig stark beeinflussend, die Aspekte der ‚Mode‘. Zudem gibt der Akt des ‚Beschreibens‘ erste Hinweise auf die umfangreiche formale Ebene zur Bestimmung und Erfassung aller, für die Wirkung eines Kostüms relevanten Einflussfaktoren.

Was in dem einleitenden Absatz zudem bereits anklingt, ist die Annahme der stattfindenden Verständigung: ‚Erkennen Sie die Rolle?‘ Hier summieren sich der Kommunikationsaspekt von Kleidung mit etablierten Kostümkonventionen und der Mediensozialisation der Rezipienten zur filmisch-vestimentären Kommunikation. Diese wiederum geht mit den Auswahl- und Herstellungsprozessen von Kostümen einher, um noch eine weitere Einflusskomponente, deren Betrachtung für ein tieferes Verständnis von Kostümen Beachtung finden muss, zu nennen. Ist im ersten Absatz die Wahl auf einen sandfarbenen Hut mit breiter Krempe gefallen, hätte ein anderer vielleicht einen

schwarzen ausgewählt und trotzdem wäre anzunehmen, dass die Kommunikation eines ‚Cowboy‘ gelungen wäre – vielleicht mit etwas anderen Charakterzugassoziationen. Die Auswahl eines schwarzen Zylinders allerdings, hätte die Charakterisierung der Figur als ‚Cowboy‘ möglicherweise gefährden können. Auch ist das Filmkostüm keine isolierte Entität, sondern steht in einem regen Wechselspiel mit anderen filmischen Einflussfaktoren: So könnte bei der konkreten Umsetzung des oben beschriebenen Kostüms, die Haarfarbe des Schauspielers oder das jeweilige Setting möglicherweise eine ganz andere Farbe des Hutes verlangen, um diese jeweils besser voneinander abzusetzen. Denn um die perfekte Illusion ganz alltäglicher oder fremder Welten zu schaffen, verbergen sich hinter der Produktion eines Films die unterschiedlichsten Fachgebiete, von der Maske, über die Beleuchtung bis zur Requisite, deren Bedingungen auch das Kostüm beeinflussen und erst in dem Zusammenspiel aller Faktoren komplettieren.

Das Kostüm ist, wenn man die verschiedenen Ebenen auf denen es operiert, sowie die Einflussfaktoren, die an ihm anknüpfen, betrachtet, ein komplexes Gestaltungselement. Als prominentes Kommunikationsinstrument bildet es die textile Hülle eines Schauspielerkörpers und unterstreicht dabei den darzustellenden Charakter, signalisiert Transformationen und verdeutlicht Ort- und Zeitgegebenheiten. Als die den größten Teil des Schauspielerkörpers umschließende sichtbare Hülle, verwandelt das Kostüm, macht älter und jünger, ordnet nach sozialem Stand oder Glaubenszugehörigkeit oder zeigt an, welcher Beruf ausgeübt wird und ist als solches ein wichtiges ‚Manipulationsinstrument‘ der diegetischen Welt. Aber warum wirkt das Kostüm, wie wirkt es und welche Konventionen haben sich entwickelt, um bestimmte Aussagen zu machen? Was hier anklingt ist die sogenannte ‚Kostümsprache‘, ein Begriff, der sowohl in den theoretischen Auseinandersetzungen in der Literatur zu Kostümen, wie auch in der praktischen Arbeit mit Kostümen, im Theater oder am Filmset, immer wieder angeführt wird. Wie diese ‚Kostümsprache‘ aber funktioniert, welche Mittel das Kostüm nutzt, um Informationen über die Charaktere eines Films, deren Gruppenzugehörigkeit, Stimmungen oder Transformationen zu übermitteln, ist nur rudimentär untersucht. Bei näherer Analyse des Terms wird schnell ersichtlich, dass er kaum als präzise definiert gewertet werden kann und meist nur als metaphorische Umschreibung der filmisch-vestimentären Kommunikation dient. Dies führt wiederum zu weiteren Fragen: Gibt es eine konkrete Kostümsprache und wie könnte eine solche identifiziert werden? Natürlich muss hier sowohl der Kontext der Frage (wie: Welche Kostüme sind gemeint? Was für ein Sprachverständnis liegt einer potentiellen Sprache der Kostüme zugrunde?), wie auch

die Absicht (wie: Für wen soll eine solche Definition anwendbar sein? In welchem Rahmen soll eine konkrete Kostümsprache identifiziert werden?) geschärft und von unterschiedlichen Blickwinkeln aus betrachtet und beantwortet werden. Die Fragen danach, ob es eine solche Kostümsprache für den Film gibt und wenn ja, wie eine solche aussehen kann, wie sie aufgespürt und fassbar gemacht werden kann, bilden den Kern der vorliegenden Untersuchung und definieren das Spannungsfeld des inhaltlichen und methodischen Vorgehens.

Um dem bisher aufgespannten Problemfeld zu begegnen, soll im Rahmen dieser Arbeit methodisch ein neuer Ansatz an den Begriff der Kostümsprache, sowie an die praktische Extraktion einer solchen, angelegt werden, um inhaltlich konkrete Konventionen zu identifizieren, die sich entwickelt haben, um mittels des Filmkostüms zu kommunizieren. Inhaltlich zielt das Forschungsvorhaben somit auf ein tieferes Verständnis von Kostümen und deren Wirkungsweisen für Theorie und Praxis. Durch das Formulieren einer einheitlichen Sprache soll eine neue Präzisierung noch vager Vermutungen über das Kostüm vorgenommen werden, indem ‚Wissen‘ über Kostüme aus konkreten Filmen extrahiert und weiterführend nutzbar gemacht werden kann.

Der Untersuchungsgegenstand dieses Forschungsvorhabens ist, wie bereits eingeführt, das Kostüm, ganz präzise: das Filmkostüm. Hier stellt sich die Frage: Warum im Besonderen Kostüme aus Filmen? Generell ist der vorgestellte Ansatz für jegliche Art von Kostümen anwendbar, ob aus dem Theater, einem Computerspiel oder dem Karneval. Man könnte sogar noch weiter gehen und ihn für Modeschauen oder andere kleidungsspezifische Phänomene unserer Alltagswelt adaptieren. Allerdings haben Filmkostüme den Vorteil, dass der Untersuchungsgegenstand meist gut konserviert und leicht zugänglich ist, während die meisten anderen Kleidungsphänomene häufig temporär und flüchtig und dementsprechend schwerer greifbar und kaum wiederholbar sind. Zudem haben sich, so eine der Ausgangshypothesen, bei dem Filmkostüm über die historische Entwicklung des Films hinweg eindeutige Konventionen entwickelt, die, gerade wenn man von westlichem Genrekino spricht, immer wieder anzutreffen sind und bisher nur wenig genauerer Betrachtung unterzogen wurden.

Der hier vorgeschlagene methodische Ansatz, der dazu dienen soll, die vorab formulierten inhaltlichen Ziele zu erreichen, beinhaltet mehrschichtige Neuerungen im Vorgehen der Identifikation einer Kostümsprache: Erstens soll eine eher naturwissenschaftliche Methode, bestehend aus den klassischen Komponenten der Beobachtung, Datenerfassung, Datenanalyse, der Interpretation und Formalisierung,

angewendet werden, um ‚Wissen‘, das in Filmen über Kostüme festgehalten ist, zu extrahieren. Hierzu soll konkret zweitens das Konzept des Musters, ursprünglich aus der Architektur stammend, mittlerweile ein etabliertes Konzept der Wissensrepräsentation in der Informatik, genutzt werden, um dieses Wissen abstrahiert erfassbar und so wiederholt anwendbar zu machen und drittens soll dieses methodische Vorgehen formal definiert, überprüft und generalisiert werden, um es so für weitere Anwendungsgebiete außerhalb der Domäne des Kostüms potentiell nutzbar zu machen.

Wie der Name der hierzu entwickelten Methode ‚MUSE‘, als Akronym von ‚**M**uster **S**uchen und **E**rkennen‘, bereits herausstellt, ist das ‚Muster‘ das Herzstück der Methode. Mittels der Dokumentationstechnik des Musterkonzepts sollen die spezifischen Kostümelemente, die in den untersuchten Filmen identifiziert werden können, in Kostümmuster überführt werden. Diese spezifischen Kostümelemente können beispielsweise die Zusammenstellung kompletter Outfits sein, die eine spezifische Rolle signalisieren, wie beispielsweise alle Kleidungsstücke und deren Attribute, die man braucht, um einen stereotypen ‚Nerd‘ zu kommunizieren, es können aber auch häufig angewendete Farben sein, die bestimmte Charaktereigenschaften unterstützen, so wie beispielsweise, wenn die Farbe ‚Blau‘ eher für ausgeglichene Charaktere eingesetzt wird als ‚Rot‘, oder Anziehhinweise, wenn hochgekrempelte Ärmel den Charakter besonders aktiv wirken lassen, und viele mehr. Jedes spezifische Kostümelement wird als Kostümmuster in Form einer bewährten Lösung für wiederkehrende Designprobleme, einen adäquaten textilen Ausdruck zur Kommunikation einer speziellen Rolle, deren Charaktereigenschaften oder Transformationen, dargestellt. Die Kostümmuster sind wiederum keine alleinstehenden Wissensinseln, sondern vielmehr untereinander verbunden, sodass ein Netzwerk an verschiedenen Mustern entsteht, die sogenannte Mustersprache der Kostüme.

Die Anwendung der MUSE-Methode bietet gegenüber der bisherigen Betrachtung von Kostümen die Möglichkeit: (i) Kostüme systematisch und in allen relevanten Details nachhaltig zu erfassen und macht diese hiermit (ii) nutzbar für eine computergestützte Analyse, was wiederum (iii) die Analyse von deutlich größeren Datenmengen erlaubt, als ein Einzelner betrachten und überblicken könnte, und (iv) die Ergebnisse nachvollziehbar und wiederholbar macht und somit verifizierbare Aussagen über den Einsatz von Kostümen verspricht. Durch die Formalisierung der Methode wird zudem ein geschärftes Verständnis der verwendeten Termini wie ‚Kostüm‘, ‚Kostümmuster‘ und ‚Kostümsprache‘ erzielt, und in der Generalisierung dieser bietet sich ein

vielversprechender Ansatz, der eine potentielle Anwendung über die Kostümforschung hinaus denkbar macht.

Das methodische Vorgehen wird zudem für das praktische Vorgehen des vorliegenden Forschungsvorhabens durch eine konkrete Implementierung der theoretischen Konzepte unterstützt. Diese besteht aus einem Kostüm-Repository¹, das die detaillierte Erfassung und das strukturierte Ablegen konkreter Kostüme aus Filmen erlaubt, sowie aus unterschiedlichen, an die Anforderungen des Untersuchungsgegenstands angepassten Analysewerkzeugen, die es ermöglichen, die Daten aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Zudem können die Kostümmuster in einem universellen Muster-Repository einfach zugreifbar abgelegt werden.

Indem hier Fragestellungen aus den Geisteswissenschaften, im Speziellen mit einem filmwissenschaftlichen Untersuchungsgegenstand, auf Methoden, Techniken und Herangehensweisen aus der Informatik treffen, lässt sich das Forschungsvorhaben in der sich mehr und mehr formierenden Forschungsrichtung der ‚Digital Humanities‘ verorten. Zudem beinhaltet es mit der Generalisierung der Methode ein Angebot für andere wissenschaftliche Disziplinen und trägt so zur Etablierung von Ansätzen und Methoden in den Digital Humanities bei.

Die vorliegende Arbeit teilt sich in ihrer Grobstruktur in zwei theoretische Teile zu Beginn und am Ende der Arbeit, die einen praktischen Teil umschließen. Der erste theoretische Teil beschäftigt sich mit der Einführung der Themen und Begriffe, deren Definition und Verortung im wissenschaftlichen Umfeld, während der praktische Teil die konkrete Implementierung des MUSE-Vorgehens mit dem Erfassen und der Analyse der Kostümdateien, sowie Beispiele identifizierter Kostümmuster und deren Verbindungen, beinhaltet. Der zweite theoretische Teil am Ende der Arbeit umfasst die Formalisierung der Methode sowie deren Generalisierung in eine domänenunabhängige Methode.

Abschließend sei noch einmal darauf hingewiesen, dass Filme als Botschaftenkomplexe verstanden werden müssen, die kaum eine Reduktion des ästhetischen Gesamtkunstwerkes auf einen isolierten Bereich zulassen. Als solche kann die isolierte Betrachtung des Filmkostüms nur einen Teil der Aussage widerspiegeln. Erst in dem Zusammenwirken der verschiedenen Gestaltungsmittel im Film, wie beispielsweise dem Zusammenspiel von Kostüm und Licht, der Wahl des Bildausschnittes und der Montage, kann die Aussage des Kostüms als umfassend

¹ Da aus der Informatik entlehnt, soll auch der dort übliche englische Term ‚Repository‘, nicht die deutsche Übersetzung ‚Repositorium‘, hier und im Folgenden verwendet werden.

gewertet werden. Auch ist die Bestimmung einer möglichen Kostümaussage ohne weitergehende psychologische oder soziologische Studien kaum zu fassen. Um der Frage von Daniel Devoucoux „Lässt sich dieser Facettenreichtum an Bekleidung im Film überhaupt untersuchen?“² dennoch ein ‚Ja‘ entgegen zu setzen, soll hier eine weniger soziologisch oder filmtheoretisch ausgerichtete Arbeit vorgelegt werden, sondern eher ein pragmatischer, durchaus immer wieder mit Reduktionen operierender Versuch unternommen werden, das äußerst komplexe Element des Filmkostüms in definiertem Rahmen neu zu deuten, und eine Möglichkeit zu schaffen, mittels Extraktion von ‚Wissen‘ aus Filmen, einen Beitrag, zu einem breiteren Verständnis der vestimentären Kommunikation im Film zu leisten.

² Daniel Devoucoux: Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien. Bielefeld 2007, S. 11.

2. Kostüme

Um sich dem Kostüm als dem zentralen Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit zu nähern, müssen zwei schlichte Fragen aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet werden. Erstens: Was ist ein Kostüm? und zweitens: Was kann ein Kostüm? Betrachtet man die Literatur zu Kostümen, wird schnell deutlich, dass sich hier kaum eine klare Definition darüber, was ein Kostüm ist, finden lässt. Schon der Begriff des ‚Kostüms‘ in unserem heutigen Sprachgebrauch ist bereits missverständlich: So steht er einerseits für eine Kombination aus Jacke und Rock, beziehungsweise Jacke und Hose, die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts aufkam und schnell zum Hauptkleidungsstück der arbeitenden Frau wurde,³ und andererseits für ein Kleidungsstück, das einer vergangenen, fernen oder fantastischen Realitätssphäre angehört, wie im Theater, dem Film oder dem Karneval. Hier wird das Kostüm durch den bewussten Einsatz zu einem expliziten Ausdrucksmittel. Das Kostüm als Ausdrucksmittel hat eine lange historische Tradition, die im Besonderen an die Theatergeschichte gebunden ist und ursprünglich stark mit der Religion verknüpft war. So hat das Verändern und Verwandeln des Körpers durch ‚Verkleiden‘ eine in Kult und Spiel verhaftete Tradition. Als Verstärkung der Wirkung der Rolle und dem Schaffen einer Verbindung zwischen verkörperter Figur und Publikum⁴ wird die hier verwendete Kleidung durch das Tragen auf der Bühne oder später der Leinwand ‚extraordinär‘. Sie wird zum Kostüm.⁵

Kleidung als Basis des Kostüms, an sich schon mit medialen Qualitäten versehen, wird im Film zu einem explizit eingesetzten Kommunikationsmedium: So wird jedes Element des Kostüms spezifisch für den Film, die Szene, die Rolle, ausgewählt, um im Zusammenspiel mit den anderen filmtechnischen Mitteln die Narration des Films zu unterstützen. Als die sichtbare, den Körper umschließende textile Hülle eines Schauspielers adaptiert das Kostüm Kleiderzeichen der ‚realen Welt‘ und setzt diese gezielt ihrer narrativen Expressivität nach ein, sodass es als vielschichtiges Modellierungsinstrument ein wichtiges Element der visuellen, aber auch der auditiven, Gestaltung eines Films darstellt.

³ Die nicht zu übersehende Ähnlichkeit mit dem, zu dieser Zeit bereits etablierten Herrenanzug, lässt allerdings die Vermutung offen, ob das Damenkostüm ursprünglich durchaus als ‚Verkleidung‘ in Form einer ‚Kostümierung‘ der berufstätigen Frau in Anlehnung an den Anzug als die ‚Uniform‘ des arbeitenden Mannes, entstanden ist.

⁴ Vgl. Ingeborg Petrascheck-Heim: Die Sprache der Kleidung. Wesen und Wandel von Tracht, Mode, Kostüm und Uniform. Wien 1966, S. 89.

⁵ Vgl. Anne Hollander: Seeing through Clothes. Berkeley/Los Angeles/London 1993, S. 237ff.

Die hier stattfindende Kommunikation wird als ‚filmisch-vestimentäre Kommunikation‘ umschrieben. Diese filmisch-vestimentäre Kommunikation ist mit der vestimentären Kommunikation der realen Welt durch eine ikonische, also auf Ähnlichkeit beruhende Beziehung, verbunden,⁶ unterscheidet sich allerdings von dieser durch die Unterwerfung filmbedingter Spezifika und die Entwicklung filmspezifischer Konventionen. Was aber ist die ‚vestimentäre Kommunikation‘ und wie kann sie im Film nutzbar gemacht werden? Wie lassen sich ‚Kleidung‘, ‚Mode‘, und ‚Kostümkonventionen‘ in ihren komplexen Beziehungen zu einem besseren Verständnis über das Kostüm und seine Wirkungsweisen zusammenbringen? Um sich einer Antwort dieser und ähnlicher Fragen zu nähern, sollen diese verschiedenen Aspekte des Kostüms im Folgenden einer genaueren Untersuchung unterzogen werden.⁷

Um die stark divergierende Verwendung der Begriffe ‚Figur‘, ‚Person‘, ‚Rolle‘ oder ‚Charakter‘ für ihre Verwendung in der vorliegenden Arbeit zu ordnen, soll hier im Folgenden gelten, was Nicolette Kretz für das Drama sagt: So meint ‚Figur‘ „die im Bühnengeschehen (re-)präsentierte Person“⁸ und ist hiermit abzugrenzen von den häufig synonym verwendeten Begriffen des ‚Charakters‘, der ‚Person‘ oder der ‚Rolle‘. Bezieht sich der Begriff des Charakters meist auf die psychische Wesensart, umfasst die Rolle eher die konzeptionellen Anlagen, also ein Bündel von Eigenschaften, die durch die Verkörperung des Schauspielers zu einer Figur werden. Beide Begriffe sind also enger gefasst als der Terminus Figur und können als ein Teilbereich dieses Terminus begriffen werden. Der Begriff der Person wiederum, als Gesamtheit der körperlich-seelischen Eigenschaften eines Menschen, ist zu weit gefasst und geht über das literarische Konstrukt einer Figur hinaus.⁹

2.1. Nonverbale Kommunikation mittels Kleidung

Eine nähere Betrachtung politisch-satirisch ausgerichteter Zeichnungen in Zeitungen und Zeitschriften, wie beispielsweise Gerhard Haderers Karikatur von *Wir sind ein Volk*¹⁰, veranschaulicht, wie sehr die Vorstellung von eigener und fremder Identität auf

⁶ Vgl. Antonella Giannone: Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung. Berlin 2005, S. 129.

⁷ Teile, der in Kapitel 2 zu findenden Unterkapitel, basieren auf der Magisterarbeit der Verfasserin. (Johanna Barzen: Der formbare weibliche Körper zwischen Mode und Film. Zeichen und Symbolik der An- und Entkleideszenen im Kostümfilm. Unveröffentlichte Magisterarbeit, Universität zu Köln, 2011).

⁸ Nicolette Kretz: Annäherung an das Drama in analytischer Perspektive. Grundelemente (1): Bausteine des Dramas (Figur, Handlung, Dialog). In: Peter Marx (Hrsg.): Handbuch Drama. Theorie, Analyse, Geschichte. Stuttgart/Weimar 2012, S. 105.

⁹ Vgl. ebd.

¹⁰ Gerhard Haderers: Wir sind ein Volk. In: Stern, H. 41, 2001, S. 17.

Stereotypenbildung beruht – und wie sehr diese durch die Kleidung, die ein jeder trägt, bestimmt wird. In Gerhard Haderers Karikatur zeichnet er die unterschiedlichsten Charaktere als gesellschaftliche Klischeevorstellungen von paarweise gegenübergestellten Antagonisten, wie der Feministin und dem Höhlenmann, des Norddeutschen und des Bayern, der Prostituierten und dem Priester, des Polizisten und der Obdachlosen, der freizügigen Sportlerin und der Muslima in Vollverschleierung, bis zu den Trägern des Osterhasen- und des Weihnachtsmannkostüms. Was bei Betrachtung solcher Zeichnungen deutlich zu Tage tritt, ist der durch gemeinsame Mediensozialisation erzielte Konsens, über die ‚kleinen Geschichten‘, die sich hinter jeder der abgebildeten Personen verbergen. ‚Sprechend‘ ist an ihnen, neben Körperbau und Haltung, vor allem aber ihre Kleidung. Dies beruht auf der sogenannten ‚vestmentären Kommunikation‘, welche sich auch die Filmschaffenden zunutze machen.

Der Begriff der vestimentären Kommunikation lässt sich auf das lateinische Wort ‚vestmentum‘ zurückführen, welches für ‚Kleidung‘, oder ‚Kleidungsstück‘ steht.¹¹ Er umschreibt sowohl die aktive Form, also ‚etwas mittels Kleidung auszudrücken‘, wie auch die passivere Form ‚mit der Bekleidung etwas mitteilen‘ der vestimentären Kommunikation. Die Basis der vestimentären Kommunikation ist demnach die Kleidung. Begriffe wie ‚Bekleidung‘, ‚Garderobe‘, ‚Anzihsachen‘ und ‚Klamotten‘ sollen hier synonym zu dem der Kleidung verwendet werden.

2.1.1. Kleidung

Wie kann man Kleidung definieren? Abbildung 1 versucht sich der eben gestellten Frage ex negativo zu nähern: Durch die Abwesenheit von Kleidung ist der menschliche Körper ein nackter Körper, wie Abbildung 1a veranschaulicht. Erst durch das Zufügen einer textilen Hülle, wie beispielsweise einem Kleid und einem Hut, wie in Abbildung 1b zu sehen, wird der nackte Körper zu einem bekleidetet Körper. Somit lässt sich Kleidung zunächst als die Gesamtheit aller, den Körper umschließender Materialien verstehen, die als taktile Hülle den menschlichen Körper bedeckt.

Dass Kleidung aber nicht nur ‚Hülle‘ ist, sondern einen wichtigen Stellenwert als Zeichen in der Interaktion von Menschen innehat, verdeutlicht beispielsweise die aktuelle Diskussion, ob es muslimischen Mädchen unter 14 Jahren erlaubt sein soll, ein Kopftuch

¹¹ Vestimentum. In: Michael Petschenig (Hrsg.): Der kleine Stowasser. Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch. München 1971, S. 528.

in der Schule zu tragen oder nicht.¹² Neben dem Gesicht und den Händen ist das, was man vom Körper sieht und worauf meist reagiert wird, häufig nicht der Körper selbst, sondern die Kleidung, die an diesen angelegt und sichtbar ist. Als solche stellt die Kleidung ein Schlüsselement des persönlichen Ausdrucks dar und bildet ein prominentes äußeres Repräsentationsmittel der ‚Persönlichkeit‘.

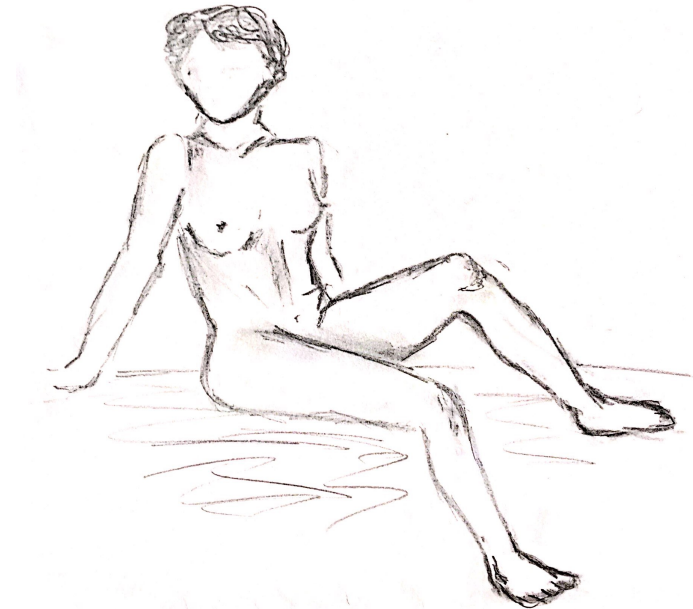


Abb. 1a: Kleidung als textile Hülle



Abb. 1b: Kleidung als textile Hülle

¹²Anonymus: Kopftuch für Mädchen verbieten - ja oder nein? In: Spiegel Online 09/04/2018, URL: <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/kopftuchverbot-fuer-maedchen-ja-oder-nein-a-1201636.html> (26.06.2018).

Die Beantwortung der Frage, warum der Mensch sich einkleidet, hat drei unterschiedliche Theorien hervorgebracht: Die Schutz-, die Scham- und die Schmucktheorie.¹³

Die ‚Schutztheorie‘ ist historisch gesehen die älteste Theorie und basiert auf der Annahme, dass sich Kleidung als Schutz für den menschlichen Körper entwickelt hat. Kleidung ist, ganz im darwinistischen Sinne, das ‚bessere Fell‘. Da Kleidung leichter sauber, und vor allem parasitenfrei, zu halten ist, anpassungsfähiger an Jahreszeiten und Tätigkeiten ist, sowie mehr Schutz vor Wetterwechsel und Verletzungsgefahren bietet, ist Kleidung hier als eine natürliche Entwicklung, ganz nach dem Prinzip ‚survival of the fittest‘ zu verstehen. Allerdings sind, wie Thomas Oláh ausführt, rein praktische Gründe zur Entwicklung des Phänomens Kleidung nicht ausreichend:

Ob ein kulturell dermaßen ausgefeiltes System wie das der Kleidung tatsächlich aus rein utilitaristischen Gründen entstanden sein könnte, ist auch deshalb zweifelhaft, weil die Entwicklungsgeschichte der Kleidung jedenfalls in historisch größeren Dimensionen eine Optimierung erkennbar machen müsste. Und wenn der teleologische Aspekt wesentlich wäre, müssten wir eigentlich das – in funktionaler Hinsicht – ideale Endziel längst erreicht haben, und damit würde der Wechsel in der Mode erloschen sein.

Kleidung hat niemals bloß schützende Funktion, sondern folgt stets darüberhinausgehend einer ästhetischen Konzeption, die beispielsweise kommunikativen oder magischen Zwecken dienen kann.¹⁴

Im 19. Jahrhundert wurde die Schutztheorie von der ‚Schamtheorie‘ als vorherrschende Lehrmeinung abgelöst.¹⁵ Wichtigste Grundannahme ist demnach die hier als ‚natürliche Eigenschaft‘ des Menschen angesehene ‚Scham‘. In christlich verhafteter Tradition gilt der Sündenfall mit den bedeckenden Feigenblättern von Adam und Eva als Ausgangspunkt des bekleideten Menschen. So wird die Bekleidung eine zwingende Konsequenz der natürlichen Scham. Allerdings ist die Grundannahme der ‚natürlichen Scham‘ in Zeiten von Fernsehen und Internet, von allzeit zugänglichen Musikvideos und Pornos, sowie massenhaft verbreiteter Bilder von Privatpersonen auf Facebook, Instagram oder Myspace kaum zu halten. Scham ist abhängig von den Normen einer Gesellschaft, sodass sich, was als schambehaftet gewertet wird, temporär immer wieder ändert. Dementsprechend variiert das Schamgefühl in Bezug auf die Bekleidung in unterschiedlichen Kulturräumen stark.

Die dritte Theorie zu den Ursprüngen von Kleidung ist die ‚Schmucktheorie‘. Grundannahme der Schmucktheorie ist, dass das Bedürfnis, sich zu schmücken, eine soziokulturelle Eigenschaft des Menschen ist. Wie sich wiederum geschmückt wird, sprich, in welcher Ausprägung das Bedürfnis zu Tage tritt, ist allerdings kulturell

¹³ Vgl. John Carl Flügel: *The Psychology of Clothes*. London 1930, S. 16.

¹⁴ Thomas Oláh: *Ares und das Band der Charis. Militärische Elemente in der Mode Zentraleuropas von den 1950er Jahren bis 2000*. Wien 2008, S. 48.

¹⁵ Vgl. Carlo Michael Sommer/Thomas Wind: *Mode. Die Hüllen des Ich*. Basel 1988, S. 12.

vielschichtig und stark unterschiedlich. Die soziokulturelle Eigenschaft des Schmückens bedient Ambitionen: um bewundert zu werden, um aufzufallen, um sich zu definieren und von anderen abzusetzen, um die eigene Rolle, die Aufgabe und Stellung zu unterstreichen und noch viele mehr. Somit ist Schmuck hier als der Ausgangspunkt von Kleidung angesehen:

Schon in den Gräbern aus der Neanderthal-Zeit [sic!] hat man Hinweise auf Körperbemalung entdeckt. Die einfachsten Formen der Kleidung, wie sie in gewissen Stammeskulturen vorkommen, scheinen vor allem *Schmuckfunktion* zu besitzen: Auf dieser Entwicklungsstufe findet man Körperbemalung, Tätowierung, eine eventuell mit Muscheln, Steinen, Federn, gefärbten Blättern behängte Hüftschnur sowie Ringe um Arme, Beine und Hals.¹⁶

Auch wenn Kleidung immer funktionale Werte wie den Schutz vor Verletzungen, die Kommunikation von Verständnis seiner selbst oder der Befriedigung des Bedürfnisses nach Privatheit erfüllt, so liegt der Gestaltung, wie man den Körper zurichtet, bedeckt oder erweitert, immer eine ästhetische Konzeption zu Grunde.¹⁷

Was durch die Betrachtung der drei Theorien, welche nicht nur nebeneinander stehen, sondern auch gleichzeitig greifen können, deutlich wird, ist die Vielschichtigkeit des Phänomens Kleidung: Sie ist sowohl ‚textile Hülle‘, wie auch als Kulturgut ein Seismograph soziokultureller Begebenheiten. Denn, wie Abbildung 2 veranschaulicht: Es geht nicht nur um das Verhüllen des nackten Körpers (siehe linke Seite der Abbildung), sondern auch darum, wie man ihn verhüllt. Durch die verschiedenartigen Ausprägungen von Kleidung kann die Wahl auf ein Kleid (siehe Mitte der Abbildung) oder auf eine Jacke mit Hose (siehe rechten Seite der Abbildung) fallen.

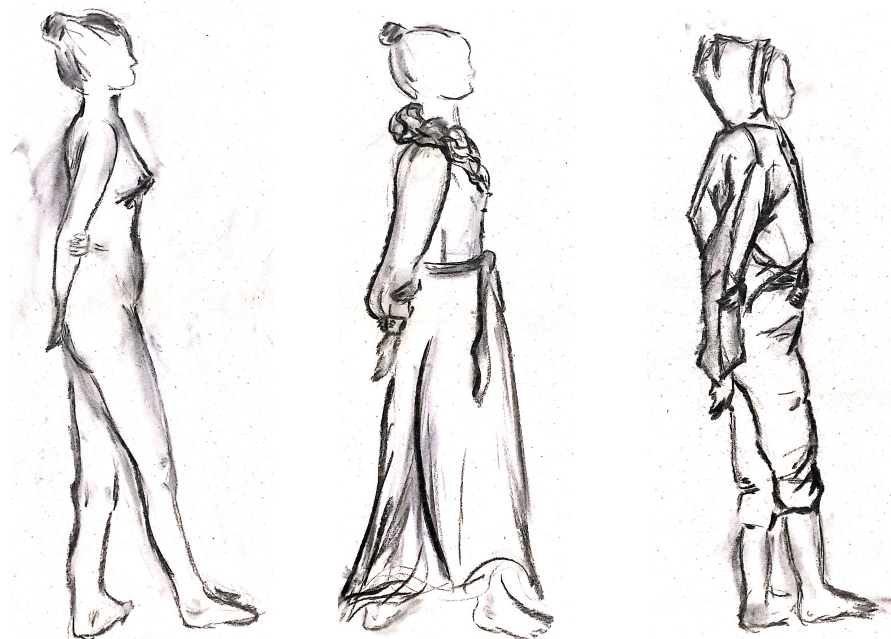


Abb. 2: Kleidung als textile Hülle mit unterschiedlichen Ausprägungen

¹⁶ Ebd. S.13f.

¹⁷ Oláh: Ares und das Band der Charis, 2008, S. 61.

Was in dem Aspekt der jeweiligen Ausprägung von Kleidung, und der damit einhergehenden Wahlmöglichkeit für das eine oder andere Kleidungsstück anklingt, ist ein weiterer, oft mit Kleidung in einem Atemzug genannter, und deshalb oft missverständlich synonym dazu gebrauchter Term: jener der Mode.

2.1.2. Mode

„Mode ist herrlich! Denn wir haben das Paradies verloren, weil eine Frau es satt hatte, immer nackt zu sein. Dafür möchte ich sie und uns beglückwünschen.“¹⁸ Was dieses Zitat, neben dem Bedecken von Nacktheit, sprich, der bereits eingeführten Kleidung, enthält, ist ein weiterer Hinweis darauf, dass es neben diesem taktilen Trägermedium bei der Mode auch um etwas darauf aufsetzendes ‚Schönes‘ und ‚Neues‘ geht, das diesem also einen weiterführenden ‚Sinn‘ gibt. Bei dem Versuch, in der Literatur eine Definition für Mode zu finden, wird schnell deutlich, dass die soeben genannten Aspekte nur einen kleinen Teil dieses komplexen Phänomens umspannen. So finden sich für die verschiedensten Teilbereiche stark divergierende Definitionsansätze, die alle dem Begriff ‚Mode‘ Rechnung tragen.

Mode [ist], der sich wandelnde Geschmack in den verschiedensten Lebensbereichen, der gleichermaßen von ästhetischen und moralischen Vorstellungen, Wissen u. a. wie vom gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang beeinflusst wird. [...] Heute hat Mode meist die Bedeutung von Tages-, Zeitgeschmack; das Neueste, Zeitgemäße.¹⁹

Mode ist ein auf Imponier-, Geltungs- und Nachahmungstrieb, auf Schmuckbedürfnis (schöpferische Phantasie), erotische Anziehung, seit geschichtlicher Zeit Äußerung sozialer, seit der Neuzeit auch finanzieller Unterschiede, auf Zeitgeschmack, Sitte und Gesellschaftsform beruhende Art und Weise der äußeren Lebensform. Mode ist Selbstdarstellung ebenso wie Ausdruck der Lebens- und Denkweise zumindest einer Gruppe von Menschen in einer Zeit. Die Lebensweise ihrerseits ist von sozialen, wirtschaftlichen, kulturellen, politischen und technischen Faktoren bestimmt²⁰

Mode bedeutet also das besondere Neue, welches der Tendenz einer Epoche unterliegt und von ihr geprägt wird. Eine Tendenz drückt geisteswissenschaftlich gesehen eine Richtung im dynamisch vordringenden Sinn aus.²¹

[...] die Mode [ist] nichts anderes als eine besondere unter vielen Lebensformen, durch die man die Tendenz nach sozialer Egalisierung mit der nach individueller Unterschiedenheit und Abwechslung in einem einheitlichen Tun zusammenführt.²²

¹⁸ Pierre-Yves Guillen: Mode ist herrlich! In: Jean-Michel Geay u.a. (Hrsg.): *Dé d'or. Die Magie der Haute Couture Francaise*. Berlin 1990, S. 7.

¹⁹ Mode. In: Brockhaus Enzyklopädie Online. NE GmbH Brockhaus, [S. 1], URL: <https://brockhaus-1-de-1rol0i64na917.han.wlb-stuttgart.de/ecs/permalink/ABC50C92A2E3D4382BE8FF26DB977F3F.pdf> (25.06.2018).

²⁰ Ingrid Loschek: Mode. In: dies.: *Reclams Mode- und Kostümlexikon*, Stuttgart 1999, S. 358.

²¹ Petrascheck-Heim: *Die Sprache der Kleidung*, 1966, S. 23.

²² Georg Simmel: *Die Mode*. In: ders.: *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*. Leipzig 1911, S. 32.

Unter Mode wird eine durch das menschliche Streben nach Abhebung und Anpassung bewirkte Änderung der Lebens- und Konsumgewohnheiten breiter Bevölkerungsschichten verstanden, die nach einer gewissen Zeit durch eine erneute Veränderung aufgehoben wird.²³

Was hier deutlich wird, sind die verschiedenen Ebenen, die sich unter dem Terminus ‚Mode‘ subsummieren und die zu einem großen Teil daher rühren, dass er sowohl als Gattungsbegriff (‚die Mode‘) wie auch als Bezeichnung für einzelne Erscheinungen (‚eine Mode‘) gebraucht wird²⁴ und sowohl für Kleider, Einrichtungsmöbel und Lebensweisen gleichermaßen, wie für wandelbaren Geschmack, Zeitgeist und Verhalten steht. Betrachtet man den Terminus ‚Mode‘ etymologisch, so wird das Wort ‚Mode‘ vom lateinischen ‚modus‘ abgeleitet, welches so viel wie Maß, Ziel, Vorschrift und Art und Weise bedeutet.²⁵ Im Französischen entwickelte sich aus dem Wort ‚modus‘ der Begriff ‚mode‘, der sich im 16. Jahrhundert in eine maskuline Form, die weiter die ursprüngliche Bedeutung von Maß und Regel beibehielt, und eine weibliche Form, welche für zeitgemäße Kleidung und Lebensart stand, spaltete. Aus dem Französischen kommend, gelangte ‚mode féminine‘ über den Umweg Italien in Form von ‚alamode‘ nach Deutschland. Ein erster Beleg für den Gebrauch des Wortes im deutschen Sprachraum ist 1620 zu finden und bezeichnete zunächst die aus Frankreich stammende Kleidung und Sitte, die sich freier darstellte, als die von Spanien beeinflusste vorherrschende Mode. Daneben bürgerte sich Ende des 17. Jahrhunderts der Begriff Mode ein, der hier bereits im Sinne von ‚es ist Mode‘, sprich ‚es ist üblich‘ gebraucht wurde. Da heutzutage zu Mode allerdings zwei unterschiedliche Adjektive gebraucht werden: ‚modern‘ und ‚modisch‘, wobei ‚modisch‘ wie ‚Mode‘ von ‚alamode‘ abgeleitet wurde, während ‚modern‘ von dem lateinischen ‚modo‘, ‚modernus‘ über die französische Abwandlung ‚moderne‘ herkommt, kann die heutige Bedeutung von Mode auf zwei etymologische Wurzeln zurückgeführt werden: Die von ‚modos‘ kommende Art und Weise und der von ‚modo‘, ‚modernus‘ stammende Ausdruck des Neuen, Zeitgemäßen.²⁶

Mode, als Begriff des Neuen, lässt sich, laut Ingeborg Petrascheck-Heim, in drei Themenfelder untergliedern: (i) in Mode als Art und Weise, (ii) in Mode als soziologischer Wertbegriff und (iii) in Mode als Art der Kleidung.²⁷ Diese

²³ Arnold Hermanns: Grundlagen des Mode-Marketing. In: ders. u.a. (Hrsg.): Handbuch Mode-Marketing. Grundlagen - Strategien – Instrumente. Ansätze für Praxis und Wissenschaft. Frankfurt/M. 1991, S. 16.

²⁴ Vgl. Stefanie Obitz: Die multimediale Präsentation der Mode in der Werbung. Unveröffentlichte Doktorarbeit, Johannes Gutenberg Universität Mainz 1999, S. 9.

²⁵ Vgl. Mode. In: Wolfgang Pfeifer: Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. 4. Aufl., München 1999, S. 881f.

²⁶ Vgl. Petrascheck-Heim: Die Sprache der Kleidung, 1966, S. 21f.

²⁷ Vgl. ebd. S. 23-29.

Differenzierung versucht die Hauptströmungen des vielschichtigen Begriffes Mode zu definieren. So trägt die Kategorie der ‚Mode als Art und Weise‘ dem Aspekt der Immaterialität von Mode Rechnung. Denn, auch wenn die Mode immer an ein Trägermedium in Form eines Objektes, einer Handlungs- oder Verhaltensweise gebunden ist, kann sie selber keine fixe Form annehmen, sondern bezieht sich immer nur auf die Art und Weise. Die zweite Kategorie der ‚Mode als soziologischem Wertbegriff‘ bezieht sich auf den Flüchtigkeitsaspekt der Mode. Es geht hier also im weitesten Sinne um die öffentliche Meinung. Sie beinhaltet sowohl das schnelle Auftauchen und Verschwinden einer Sache, genauso wie die hierfür nötige Verbreitung, sowie das Moment des Vorbild- und Nachahmungscharakters und die daraus resultierenden möglichen Zugehörigkeiten und Ablehnungen im gesellschaftlichen Zusammenspiel. Die dritte Kategorie ‚Mode als Art der Kleidung‘ ist die, um welche es hier gehen soll. Grundsätzlich können die hier vorgestellten drei Kategorien nicht rigoros voneinander getrennt werden, sondern sollten als Facetten, die das Phänomen ‚Mode‘ zusammensetzen, begriffen werden. Dass alle drei in einem Wechselverhältnis zueinanderstehen und sich gegenseitig beeinflussen, wird deutlich, wenn man die Kategorie ‚Mode als Art der Kleidung‘ genauer beleuchtet.

2.1.2.1. Mode und Kleidung

In der Kategorie ‚Mode als Art der Kleidung‘ nimmt die Mode durch ihre Manifestation in Kleidung eine vermeintlich feste Form an. Besonders indem Mode in unserem Sprachgebrauch häufig synonym mit Kleidung verwendet wird, entsteht hier der Eindruck, die Mode werde zu etwas ‚Anfassbarem‘. Allerdings ist sie auch als immaterieller Sinngeber des Trägermediums Kleidung²⁸ ein flüchtiges Phänomen. Etwas vereinfacht ist die Kleidung das, was man haptisch anfassen kann, also ein Rock zum Beispiel. Ob dieser Rock nun aber schmal oder weit ausfällt, wird durch die Mode bestimmt. Die temporäre Ausprägung, wie Form und Material der Kleidung, unterliegt hier der sinnstiftenden Dichotomie modisch und unmodisch.

Die von Wilhelm Hornbostel und Ursula Strate als „launisches-kapriziöses und herrisches Geschöpf“²⁹ bezeichnete Mode umfasst durch ihre Zusammenführung mit der Kleidung sowohl eine Oberflächen- wie auch eine Tiefendimension und vereint ein beziehungsreiches Geflecht an Funktionen, wie Milan Herbst und Dirk Ziems verdeutlichen:

²⁸ Vgl. Roland Barthes: Die Sprache der Mode [Système de la Mode 1967]. Frankfurt/M. 1985, S. 285.

²⁹ Wilhelm Hornbostel/Ursula Strate: Ein Mode-Streifzug durch das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg. In: ders. (Hrsg.): Voilà. Glanzstücke historischer Mode 1750-1960. München 1991, S. 9.

Dabei tritt ein komplexes Gefüge von Mode-Funktionen zu Tage. Mode kann [...] exhibitionistischen Phantasien dienen. Mode kann eine Person verstecken oder herausstellen. In der Mode leben Mythen und Ideale mit. Mode kommuniziert Gewohnheiten und signalisiert Anschluß an eine Gruppe. Aber Mode kann auch provozieren und Grenzen durchbrechen.³⁰

Hier klingt bereits an, dass unterschiedliche Anwendungsbereiche eine jeweils gesonderte Betrachtung erfordern. Als Themengebiete kann man differenzieren zwischen: erstens ihren zeitlichen Tendenzen, also dem jeweiligen Entstehen und der Entwicklung, im weitesten Sinne also einer Geschichte der Mode, zweitens dem psychologischen Aspekt, der sich aus dem Zusammenwirken von Mode, Kleidung und Mensch ergibt, drittens der soziologischen Bedeutung der Mode, die auf die Beziehung von Individuum, Kleidung und Gesellschaft abzielt und viertens dem wirtschaftlichen Gesichtspunkt, unter dem Kleidung und Mode zur Handelsware wird. Erweiterbar sind diese Obergattungen aber wiederum durch Teilgebiete wie beispielsweise politische, kulturelle oder technische Begebenheiten, welche Einfluss auf die Kleidermode haben, und die alle zusammengenommen ein filigranes Geflecht ineinandergreifender Anwendungsgebiete von Kleidung und Mode ergeben.

Die Geschichte der temporären Wechsel der Mode ist der wohl am besten erforschte Aspekt. So gibt es eine Reihe von Kostümkunden, Chroniken der Mode und Bände zu einzelnen Modeepochen, die aufbauend auf schriftlichen und bildlichen Überlieferungen, Stichen, Fotografien und Textilfunden versuchen, ein umfassendes Bild der jeweiligen modischen Spezifika einer Epoche, sowie des modischen Wandels zwischen diesen zu entwerfen. Auch wenn die Mode in steter Wechselbeziehung zwischen dem Individuum Mensch und seiner Kleidung unendliche individuelle Ausformungen gefunden hat, so bewegt sie sich doch nach strikten wirtschaftlichen und sozialen Gesetzen und folgt den subtilsten Änderungen der Sittengeschichte. Als Gratwanderung zwischen sexuellen Wünschen, erotischer Anziehung und gesellschaftlich diktiertem Schamgefühl initiiert sie immer wieder sich wandelnde Formen. Auch wenn die Mode einerseits den ewigen Wechsel propagiert, so bilden sich doch Epochenspezifika aus, auf die sie zu bestimmten Zeiten zurückgeführt werden kann. Namen wie Renaissance, Barock und Empire stehen für die sich ändernden Formprinzipien und Ideen, die den jeweiligen Stil der Epoche charakterisieren. Formen entstehen, entwickeln sich und verschwinden wieder in einem fast organischen Ablauf, mit Hoch- und Übergangsstadien, die sich parallel zum kulturellen und geistigen Leben einer Epoche bilden. Sodass Kleidermode, von Gabrielle

³⁰ Milian Herbst/Dirk Ziem: Der Code der Modemarken. Benetton-Esprit-H&M. In: Linde Salber/Armin Schulte (Hrsg.): Kleider machen Leute machen Kleider. Von der Verstofflichung der Seele. Geißen 2002, S. 54.

Wittkop-Ménerdeau als „schillernder Ausdruck eines kollektiven Fetischismus“³¹ bezeichnet wird und sie häufig als Symbol der „Veränderung unseres Zeitgefühls“³² gewertet wird. Auffällig ist, dass in der Geschichte der Mode immer wieder konvergierende Entwicklungen zu beobachten sind. So scheint es, dass völlig voneinander unabhängige Faktoren in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen das Entstehen einheitlicher Stilrichtungen und Formvorlieben hervorgerufen haben.³³ Als Beispiel sei hier die Ähnlichkeit der Mode des Rokoko mit der des so genannten ‚zweiten Rokoko‘, der Krinolinzeit des zweiten Kaiserreiches genannt, wobei sich die Ähnlichkeit auf die nach langer Abstinenz wieder in Mode kommende Reifrockform bezieht. In gleichem Maße, in dem sich die Mode immer wieder auf sich besinnt, bei vergangenen Modeepochen Anleihen macht und sich selbst zitiert, verkürzen sich die Modeepochen – je näher sie an die gegenwärtige Zeit heranreichen – an Dauer und Beständigkeit bis hin zu einem heutigen ‚Alles-ist-erlaubt‘.

Mode ist aber nicht nur als einflussreicher Teilaspekt des Kostüms im Film zu finden, sondern Mode und Film haben eine durchaus besondere Beziehung, die im folgenden Exkurs skizziert wird.

2.1.2.2. Exkurs: Mode und Film, eine symbiotische Beziehung

Mode und Film, zwei Medien, die sich dem Schaffen ‚perfekter‘ Illusionen verschrieben haben und deren Symbiose im Kostüm ihren Höhepunkt findet. Vielzitiert ist die Aussage Siegfried Kracauers, den Film als „Spiegel der bestehenden Gesellschaft“³⁴ zu verstehen.

Laut Wilhelm Hornborstel und Ursula Strate gilt gleiches für die Mode:

Ob nun handgenähtes Modellkleid oder konfektionierte Massenproduktion, [...] die Mode war stets ein Spiegel der inneren Verfassung des Einzelnen und ganzer Gesellschaften. Schon William Shakespeare hat dies gewußt: Die Seele dieses Menschen sitzt in seinen Kleidern.³⁵

Beide sind in ihrer Expressivität stark an den Zeitgeist der jeweiligen Entstehungszeit gebunden und gleichzeitig bringen sie mit der Befriedigung universeller Bedürfnisse Klassiker hervor, die in ihrer ‚Zeitlosigkeit‘ Generation um Generation begleiten. Spielt

³¹ Gabrielle Wittkop-Ménerdeau: Unsere Kleidung. Aus der Geschichte der Moden bis zum Jahr 1939. Frankfurt/M 1985, S. 9.

³² F. C. Gundlach. zit. nach Gabriele Honnef-Harlinger/Klaus Honnef: Modewelten. Interview mit dem Fotografen F. C. Gundlach. In: Katja Aschke (Hrsg.): Kleider machen viele Leute. Mode machen-aber wie? Hamburg 1989, S. 128.

³³ Vgl. Wittkop-Ménerdeau: Unsere Kleidung, 1985, S. 12f.

³⁴ Siegfried Kracauer: Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino. In: ders.: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt/M. 1977, S. 279.

³⁵ Hornbostel/Strate: Ein Mode-Streifzug durch das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, 1991, S. 9.

der Film mit den Mythen und Wunschvorstellungen einer Gesellschaft, schafft Mode die Möglichkeiten die Wunschvorstellungen der eigenen Person erlebbar zu machen.

„Film und Mode haben sich schon immer ergänzt“³⁶, sagt der Modefotograf F.C Gundlach. So sind die Ikonen des Films zu einem großen Teil aus der Haute Couture gewonnen, um dann, zu Stars geworden, wieder auf die Mode zurückzuwirken. Eine starke gegenseitige Beeinflussung, deren Grenzen fließend sind, wie beispielsweise bei Audrey Hepburn und Hubert de Givenchy, der nicht nur die Garderobe für ihre Paraderollen wie EIN SÜßER FRATZ und FRÜHSTÜCK BEI TIFFANY entwarf, sondern gleichfalls für die Privatgarderobe des Stars sorgte. Eine Vereinbarung, von der beide Seiten profitierten: „Thanks to the designer, she became the symbol of style and class. Thanks to the actress, he reached the peak of elegance“.³⁷ Hinter beiden Welten der Erzeugung einer Illusion des Glanzes und Glamours, steht ein enormer Apparat handwerklichen Geschicks und Wissens sowie präziser Arbeit.

Sowohl Mode als auch der Film spielen mit der Konstruktion von Körpern, Rollen, Identitäten und deren Authentizität. Genau wie das Kostüm im Film nicht als offensichtliche Konstruktion erkannt werden will, gilt bei der Mode: „Das Wichtigste ist, [...] daß Mode nicht Verkleidung ist.“³⁸ So sagt die oscarprämierte Kostümbildnerin Sandy Powell: „Wir kreieren Charaktere. Und letztlich ist es unwichtig, ob es sich dabei um einen Starkörper handelt. Bei jedem Darsteller muss das Kostüm zur Kleidung werden.“³⁹ Mode im Film schafft also eine Brücke zwischen der filmischen Fiktion und der Realität und dient gleichzeitig der Aufrechterhaltung dieser Fiktion, indem sie dem Darsteller ermöglicht, auch außerhalb des Films seine Starrolle weiter zu tragen. Somit ist die „stimulierende Wirkung der Mode“⁴⁰ im Film also gleichzeitig Mittel der Mythosbildung wie auch eine Möglichkeit, die Identifikationssehnsucht, die im Kinosaal durch Faszination an Outfit und Erscheinungsbild entsteht, zu befriedigen und wird zu

³⁶ F. C. Gundlach. zit. nach Marisa Buovolo: Schmerzhaft Schön. Zwei Ausstellungen zeigen die «andere» Romy Schneider in den Bildern des Modefotografen F. C. Gundlach. In: NZZ Online, 11/12/2009, URL: http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/schmerzhaft_schoen_1.4152499.html (21.05.2018).

³⁷ Madeleine Delpierre/Marianne de Fleury/Dominique Lebrun: French elegance in the cinema. Paris 1988, S. 137.

³⁸ Reimer Claussen. zit. nach Monika Graef-Rudolf/Reimer Claussen: Perfektes Spiel mit Stoff und Stil. In: Katja Aschke (Hrsg.): Kleider machen viele Leute. Mode machen-aber wie? Hamburg 1989, S. 39.

³⁹ Sandy Powell. zit. nach Marisa Buovolo: Kleider machen Charaktere. In: NZZ Online 04/03/2010, URL: https://www.nzz.ch/kleider_machen_charaktere-1.5134579 (21.05.2018).

⁴⁰ Regine Engelmeier/Peter Engelmeier: Dein ist mein ganzer Nerz... Anmerkungen zum Thema Film und Mode – Mode im Film. In: dies./ders. (Hrsg.): Film und Mode. Mode im Film. München/New York 1997, S. 7.

„Mode, die wir dem Film entnehmen, um unsere Alltagsrolle zu spielen.“⁴¹ Eine ambivalente Wechselbeziehung, die es der Mode ermöglicht, durch den Film ‚konserviert‘ und in einen wiederholbaren Prozess umgewandelt zu werden, während sich der Film den Aktualitätsbezug, die Fixierung in einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort durch die Abbildung von Mode zunutze macht.

Oft ist die Mode aber nicht nur in der Übersetzung in ein Kostüm Teil eines Films, sondern auch schon von den frühen Anfängen des Films immer wieder thematisch aufgegriffen. „The earliest fashion film [...] was shown in London in February 1910.“⁴² Dieser Film, der sich der Modeentwicklungen der Haute Couture 1859 bis 1909 widmet,⁴³ ist der erste einer langen Reihe von Filmen, die sich das visuelle Spektakel ‚Mode‘ zum Inhalt machen.

Formal gesehen sind beide Medien auf ein Trägermedium angewiesen. Braucht der Film als physischen Träger das Filmmaterial⁴⁴, so ist die Mode auf die materielle Stofflichkeit eines Gewebes angewiesen. In der Weiterführung dieser Überlegungen ist diese Stofflichkeit immer auch mit einem starken metaphorischen Wert aufgeladen, wie Daniel Devoucoux veranschaulicht: „Gewebe ist eine zentrale Metapher von Kultur. Selbst die moderne Vorstellung der Vernetzung geht auf die Welt der Gewebe zurück: ein Netz als flächendeckendes, horizontales verstricktes Muster der Modernität.“⁴⁵ Beide Medien greifen also auf eine haptische Substanz zurück, auf „ein Objekt mit sinnlichen Qualitäten“⁴⁶ wie der Modefotograph F. C. Gundlach für die Fotographie konstatiert hat, um Ideologie, um Sinn zu produzieren, und leben trotzdem von der Flüchtigkeit dieses Sinns.

Was bisher immer wieder anklingt, ist die Verwendung der Kleidung und Mode als Mittel einer nonverbalen Kommunikation: als Zeichen. Da dieser Aspekt in der Verwendung von Kleidung, bereichert durch das Phänomen Mode, welches die Kleidung ständigen Modifikationen aussetzt, in der Überführung ins Kostüm und dessen Ausdrucksmöglichkeiten von entscheidender Wichtigkeit ist, soll hierauf noch einmal gesondert eingegangen werden.

⁴¹ Melanie Hillmer: Das Kino im Schrank. Streifzug durch sieben Jahrzehnte. In: Regine Engelmeier/Peter W. Engelmeier (Hrsg.): Film und Mode. Mode im Film. München/New York 1997, S. 12.

⁴² Elizabeth Leese: Costume design in the movies. An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers. New York 1991, S. 9.

⁴³ Vgl. ebd.

⁴⁴ Wobei dies sowohl analoge wie auch digitale Speichermedien umfasst.

⁴⁵ Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 301.

⁴⁶ F. C. Gundlach. zit. nach Honnef-Harlinger/Honnef: Modewelten, 1989, S. 134.

2.1.3. Vestimentäre Kommunikation

Schon während des Akts des Anziehens wird die Entscheidung für das eine oder andere Kleidungsstück aus den verschiedensten Intentionen heraus getroffen: Will ich autoritär oder nett wirken, will ich Zugehörigkeit oder Rebellion andeuten, welche Werte vertrete ich oder wie fühle ich mich heute und was davon will ich zeigen? Aber neben diesen intendierten Aussagen schwingt immer eine große, häufig unbewusste Anzahl von Aussagen über Geschlecht, soziale Schicht, Alter, oder persönlichen Erfahrungen und Erlebnissen mit. Wie Abbildung 3 veranschaulicht, beinhaltet die Auswahl des Kleidungsstückes eine starke performative Macht: Bei gleicher Figur, Statur, Gestik, Gesichtsausdruck, Haltung und Frisur, ohne etwas zu sagen oder sich zu bewegen, ‚erzählen‘ die beiden Mädchen unterschiedliche Lebensgeschichten. So lässt sich das Mädchen von Abbildung 3a mit seinem sauberen, adretten Kleidchen, den blütenweißen, gebügelten Puffärmelchen der Bluse und den gepflegten Schuhen eher mit einem glücklichen Kind, beim Sonntagsausflug der bürgerlichen Familie assoziieren, während bei dem Mädchen von Abbildung 3b mit dem zerschlissenen, in praktischen Farben gehaltenen Sackkleid, das mit einer einfachen Kordel zusammengehalten wird und dem Fehlen von Schuhen eher mittelalterliche Armut vermuten lässt.



Abb. 3a: Die vestimentäre Kommunikation



Abb. 3b: Die vestimentäre Kommunikation

In der Zusammenführung von Mode und Kleidung stellt die vestimentäre Kommunikation sowohl eine Orientierungshilfe zur individuellen und fremden Standortbestimmung im sozialen Umfeld, als auch ein Hilfsmittel der Umweltanpassung und Verhaltenslenkung dar. Sie erfüllen also mehrere Funktionen wie Hans-Joachim Hoffman verdeutlicht:

Sie dienen gleichermaßen der zweckhaften Orientierung und dem modisch-maskierenden Spiel, der illusionären Konfliktbewältigung und dem Definieren persönlicher Identität, der gesellschaftlichen Einordnung und dem kritischen Protest.⁴⁷

Durch dieses äußere ‚Präsentieren‘ und dessen ‚Interpretieren‘ wird der Mensch nicht nur zum Rezipient und Kommunikator von ‚Äußerungen‘, sondern selber zum Zeichen. Die Wahl der Kleidung stellt also nicht nur eine „optisch-ästhetische Oberfläche, sondern auch wohlartikulierte Äußerung“⁴⁸ dar.

Die Voraussetzung dafür, dass Kleidung und Mode mittels Funktionen und Assoziationen zu einer ‚Aussage‘ werden kann, ob nun intendiert oder nicht, ist das Stattfinden von Kommunikation. Die Kommunikation mit der Kleidung, wie auch die Körpersprache, ist hier in erster Linie eine nonverbale:

Clothing is a language, a nonverbal system of communication that through its symbols conveys much about the wearer to the viewer. Before people speak to one another, their clothing makes a statement

⁴⁷ Hans-Joachim Hoffmann: Kleidersprache. Eine Psychologie der Illusionen in der Kleidung, Mode und Maskerade. Frankfurt/M. 1985, S. 9.

⁴⁸ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S. 17.

that expresses their sex, age, class, occupation, origin and personality, as well as what they are or what they want to be at a particular moment.⁴⁹

Die Betrachtung dieser nonverbalen, vestimentären Kommunikation muss nach Hans-Jürgen Hoffman auf mehreren Ebenen geschehen: Es stellt sich hier erstens die semiotische Frage nach dem Zeichen, sprich: Womit, mit welchen Mitteln und Sachumständen, stellt sich der Mensch in welcher Situation dar? Zweitens findet sich die inhaltliche, also semantische Frage: Welche Botschaft kann dem bewusst gewählten Kleidungsstück entnommen werden? Und drittens hinterfragt die diagnostische Frage die Ursache: Wie ist der Mensch, der sich mit diesem Signal so darstellt, welche Eigenschaften hat er und welchen gesellschaftlichen Hintergrund?⁵⁰ Spielt man diese Ebenen beispielsweise mit einer Schleife im Haar eines Mädchens durch, die beim Einkaufsbummel von ihrem Freund beobachtet wird, erhält man als Objekt die Schleife. Sie fungiert als semiotisches Zeichen für die Trägerin und den Betrachter, semantisch kann sie für beide aber eine unterschiedliche Bedeutung, von lustig-verspielt bis schön-verführerisch vermitteln. Genauso lässt die diagnostische Frage, was das Vorführen der Schleife verursacht, unterschiedliche Schlüsse zu; so zum Beispiel aus der Sicht der Soziologie den Verweis auf die weibliche Rolle im Kleinbürgertum, während die Sicht des Psychoanalytikers eher auf die projektive Deutung des Betrachters gegenüber der Trägerin verweisen würde.⁵¹

Stellt man die Frage nach der Bedeutung von Kleidung und Mode also innerhalb des semiotischen Theorierahmens, ergibt sich diese „aus der Definition eines Zeichens plus des Codes, in dem das Zeichen situiert ist und decodiert wird.“⁵² Dem Zeichencharakter von Mode hat sich Roland Barthes in seinem Buch *Die Sprache der Mode*⁵³ ausgiebig gewidmet. Hier intendiert er mit Hilfe einer Inventarisierung von möglichen Signifikanten und Signifikaten der Mode und deren Beziehung zueinander den vestimentären Code zu entschlüsseln. Allerdings ist das von Roland Barthes entwickelte System für die semiotische Analyse von Mode aus zwei Gründen schwer auf die real gebrauchte Kleidung zu übertragen. Erstens hat Barthes mit seiner Beschränkung auf die „geschriebene Mode“⁵⁴ die reale Kleidung und die abgebildete Kleidung ausgeklammert,

⁴⁹ Patricia K. Flynn: *Body Language—The Language of Contemporary Fashion*. URL: <http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/1985/6/85.06.03.x.html> (20.05.2018).

⁵⁰ Vgl. Hoffmann: *Kleidersprache*, 1985, S. 24ff.

⁵¹ Vgl. ebd. S. 26.

⁵² Rosa Burger: *Contemporary Costume Design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film*. Wien 2002, S. 17.

⁵³ Barthes: *Die Sprache der Mode*, 1985.

⁵⁴ Vgl. ebd. S. 13ff.

und zweitens sein Interesse auf die Mode als etwas Imaginäres, dessen Stoff ‚intelligibles‘ ist und sich jährlich selber zerstört,⁵⁵ gerichtet und damit die materielle Kleidung explizit ausgespart. Das sich hieraus ergebende Problem, dass das Signifikat der Mode dann in weitestem Sinne meist selbstreferenziell ist, liegt darin, dass die Mode, wie Antonella Giannone verdeutlicht, nur die Umstände, nach welcher eine bestimmte Kleidungsvariante zu einer bestimmten Zeit dominant wird, betrifft, während Kleidung das komplette Repertoire von Möglichkeiten darstellt⁵⁶ und erst eine Kombination aus beidem zu einer vestimentären Aussage führt.

Die vestimentäre Kommunikation ist allerdings meist eine einseitige, die Signale aussendet, welche eine Reaktion hervorrufen kann, dies aber nicht zwangsläufig tut. Die ausgesendeten Signale zielen meist nicht auf eine eindeutige Informationsvermittlung ab.

Kleidung wird allmählich zu einem ganz einzigartigen Kommunikationsinstrument der westlichen Kultur, mit dem derjenige, der eine Kleidungsäußerung formuliert, nicht in erster Linie auf die Mitteilung einer eindeutigen Information abzielt, sondern viel mehr einen Einfluss auf das kognitive System des Empfängers ausüben möchte, wenn auch allein durch die Vermittlung eines Eindrucks von sich selbst.⁵⁷

Die Form der Kommunikation zielt demnach eher auf die Emotionalität als den Intellekt.

Die Zeichen und Symbole der Kleidung dienen (außerhalb des Signemischen) keinem Denken, sondern der Herstellung gefühlhafter Eindrücke. Sie schließen sich beim Träger und Betrachter zu keinen logischen Ketten zusammen, sondern bauen Vorstellungen auf, täuschen Umgangsmöglichkeiten vor, bestätigen Hoffnungen: Sie schaffen Illusionen.⁵⁸

Hieraus entsteht sowohl die große Stärke, wie auch die große Schwäche des Systems: Dadurch, dass ein und dasselbe Kleidungsstück sehr unterschiedliche Bedeutungen haben kann, je nach Situation, Ort und Zeit, sich in seinen Aussagen sogar widerspricht,⁵⁹ genauso wie je nach Typ, Wissensstand und Sozialisation des Interpreten, dieses sehr unterschiedlich aufgefasst werden kann. Hieraus ergibt sich ein großer Variationsspielraum, in dem sich die Kleidungsäußerung bewegt. Dieser ermöglicht der Kleidersprache einen hohen Grad an Flexibilität und Vielschichtigkeit, kann auf der anderen Seite aber niemals sicher sein, auch verstanden zu werden.

Es handelt sich also um ein System der indirekten Kommunikation, deren Kommunikationsmedium sich, einmal angelegt, im Laufe einer Kommunikationssituation meist über einen längeren Zeitraum nicht ändert,⁶⁰ bei dem

⁵⁵ Vgl. ebd. S.10.

⁵⁶ Vgl. Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S. 21.

⁵⁷ Ebd. S.229.

⁵⁸ Hoffmann: Kleidersprache, 1985, S. 169.

⁵⁹ Wie zum Beispiel die Allonge-Perücke die laut Hans-Jürgen Hoffmann für Gesundheit, Jugendlichkeit, Weißheit, Würde, Macht, Weiblichkeit und Unterwerfung stehen kann (Vgl. ebd. S. 41.)

⁶⁰ Vgl. Nadia-Alexia Challah: Modische Kleidung als Zeichen. Die westliche Kleidermode in pragmasemiotischer Sicht. Saarbrücken 2008, S. 100.

gilt: Je eindeutiger die Aussage wird, desto stärker setzt sie sich im Fall des nicht Gelingens der Sanktionierung aus. So kann ein Kleidungsstück, mit starker Symbolik und eindeutiger Aussage, wie zum Beispiel ein Hochzeitskleid, nur zu einem möglichen Anlass getragen werden, um nicht als normative Abweichung sanktioniert zu werden. Ein Frack hingegen stellt aufgrund seiner Mehrdeutigkeit mehr Spielraum zur Verfügung und kann sowohl zur Hochzeit, als auch beispielsweise von einem Dirigenten oder Kellner, getragen werden.

Auch wenn neben der direkten Bedeutungsebene oft noch eine variantenreiche Konnotations- und Assoziationsebene mitschwingt, und somit die isolierte Betrachtung als schwierig ausgewiesen ist, sollen die häufigsten Funktionen und Assoziationen, welche sich unter Kleidung und Mode subsumieren, hier zusammengefasst dargestellt werden. Abbildung 4 gibt einen Überblick der wichtigsten Eigenschaften, Funktionen und Assoziationen, welche nachfolgend jeweils in einem kurzen Absatz vorgestellt werden.

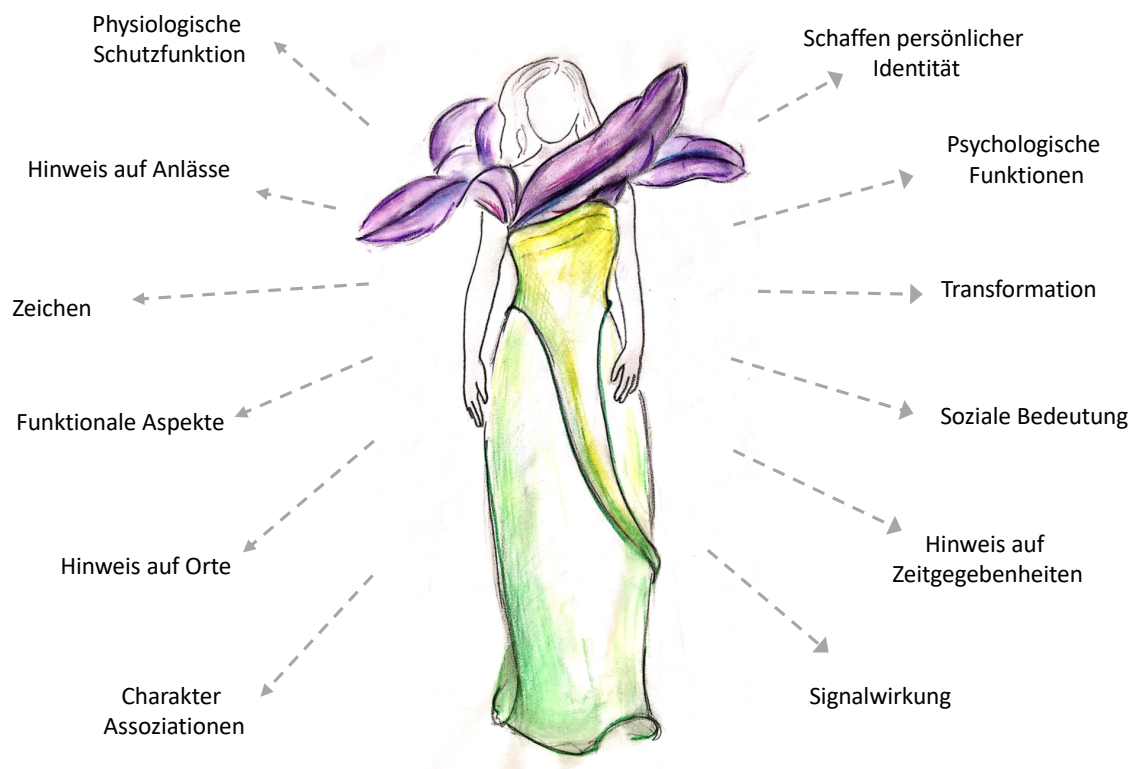


Abb. 4: Funktionen und Assoziation von Kleidung

Was bereits bei der Schutztheorie als Beweggrund für die Entstehung von Kleidung, als Gesamtheit aller den Körper umschließenden textilen Hüllen, als das zentrale Element galt, klingt in der physiologischen Schutzfunktion wieder an: Kleidung in seiner

Materialität hat eine physiologisch-pragmatische Funktion des Schutzes. So bietet die Bekleidung dem verwundbaren menschlichen Körper Schutz vor Kälte und vor Wärme, Regen, Chemikalien, Keimen oder Schmutz, um nur einige der vielen zweckmäßigen Möglichkeiten zu nennen. Kleidung bietet aber auch dem nackten Körper Schutz vor Blicken anderer und geht hier über zweckmäßige Gründe hinaus, hin zu kulturell oder religiös motivierten Schutzfunktionen.

Der Begriff der ‚Anlasskleidung‘ umschreibt bereits die Eigenschaft von bestimmter Kleidung und Kleidungsstücken, Hinweise auf unterschiedliche Anlässe zu geben. Verschiedene Kleidungsstücke haben sich durch historische Entwicklungen zu ‚korrekten‘, meist im Sinne von ‚konventionalisierten‘, Kleidungsstücken für spezielle Anlässe entwickelt und unterliegen als solche starker sozialer Normierung. Ein Hochzeitskleid beispielsweise, gibt einen deutlichen Hinweis auf den stattfindenden Anlass, schwarze Kleidung kann eine Beerdigung anzeigen oder ein Pärchen in Ballkleid und Frack kann auf eine Abendveranstaltung verweisen. Allerdings sind diese Hinweise stark kulturell geprägt und können je nach Umfeld erheblich abweichen. Ist in westlichen Kulturen ‚Schwarz‘ die Farbe der Trauer, hat sich in einigen asiatischen Kulturen die Farbe ‚Weiß‘ als Trauerfarbe etabliert. Genauso stark, wie sie den kulturellen Bedingungen unterliegen, sind diese Zuschreibungen durch historische Entwicklungen geprägt. Gilt die Farbe Weiß heute im Allgemeinen als die gängigste Farbe für Brautkleider, war es noch bis ins frühe 20. Jahrhundert hinein durchaus üblich, in Schwarz⁶¹ zu heiraten.

Kleidung und Mode kann ganz unterschiedliche bedeutungstragende Zeichen beinhalten und selbst Zeichen sein. Besonders sichtbar ist dies beispielsweise beim Sport. Hier kann nicht nur die Sportmannschaft ihre Einheit durch Zeichen auf den Trikots symbolisieren und sich vom Gegner durch Zeichen deutlich abgrenzen, sondern auch die Fans machen durch das Tragen der Zeichen ‚ihrer‘ Mannschaft deutlich, wen sie unterstützen. Die Effizienz, die den Zeichen auf Kleidung als gruppierendes, klassifizierendes und ordnendes Element innewohnt, findet im Besonderen Anwendung bei Uniformen. So wird hier beispielsweise über Sterne auf den Kragenspiegeln, Fangschnüren und Abzeichen präzise Auskunft über Stellung, Rang und Zugehörigkeit

⁶¹ Dass Schwarz in Europa bis ins 20. Jahrhundert hinein als Farbe für Hochzeitskleider gängig war, ist zwei Umständen geschuldet: (i) Schwarz war lange durch die dafür nötigen aufwendigen Färbeverfahren eine äußerst kostbare Farbe und (ii) war dementsprechend der ‚Sonntagsstaat‘ der Frau, als das kostbarste Gewand, speziell für den Kirchenbesuch, meist schwarz. Da sich nur die wenigsten ein spezielles Brautkleid leisten konnten, heiratete man häufig im besten Gewand was man hatte, welches, wie ausgeführt, sehr häufig schwarz war.

des Trägers gegeben. Die wohl mächtigsten Zeichen in Zusammenhang mit Kleidung sind Insignien. Hier wird wie bei der Krone oder der Amtskette Kleidung zum Zeichen, das die soziale Stellung, den Dienst oder das Amt des Trägers nach außen hin als Zeichen staatlicher, ständischer oder religiöser Würde und Auszeichnung sichtbar macht.

Kleidung beinhaltet, neben der schon erläuterten Schutzfunktion, eine Menge weiterer funktionaler Aspekte. Deutlich wird dies beispielsweise bei Schwimmkleidung, Wanderschuhen oder Sportshirts. Alle sind für spezifische Tätigkeiten hin entwickelte Spezialkleidung, die mögliche ‚Schwächen‘ des Körpers auffangen sollen. Der nackte Körper soll beim Schwimmen bedeckt sein, ohne beschwert oder in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt zu werden, der Fuß beim Wandern muss gestützt und vor Stock und Stein geschützt werden und der Sportler verlangt schnell trocknende, leichte Kleidung beim Schwitzen während des Laufens.

Ähnlich wie bei den Hinweisen auf Anlässe, kann ein jeweiliges Kleidungsstück, eine Fülle von Hinweisen auf örtliche Gegebenheiten geben. Wobei hier unterschiedliche Konzepte von ‚Örtlichkeit‘ hineinspielen. Vom Privaten zum Globalen kann Kleidung Verortungen drinnen oder draußen, ländlich oder städtisch, wie auch europäisch oder asiatisch anzeigen. So steht beispielsweise Unterwäsche eher für den privaten häuslichen Bereich, während die dicke Jacke eher auf einen Ort außerhalb des Hauses anspielt. Genau so wird der Gummistiefel eher mit ländlichen Regionen verbunden, während die Pumps stärker mit städtischer Umgebung assoziiert werden können. In globalem Rahmen zählen hierzu außerdem die unterschiedlichen Landestrachten, die sich entwickelt haben, und als solche die Verortung unterstützen: So verweist das Dirndl auf Bayern, das Fischerhemd auf Norddeutschland, der Kimono auf Japan und der Sari auf Indien, um nur einige wenige zu nennen.

Der Aspekt des Evozierens von Charakter-Assoziationen, basiert auf der Annahme, dass durch die jeweilige kulturelle Sozialisation, auch gesellschaftliche Normen in Bezug auf Kleidung verinnerlicht und Denk- und Verhaltensmuster des Umfelds kopiert, sowie adaptiert werden. Hierzu gehört einerseits das Erlernen von Aussagen, sowie andererseits das Lesen von Charakter-Assoziation, die bei den jeweiligen Kleidungsstücken mitschwingen. Zielt ersteres auf das aktive: ‚wie will ich wirken‘, bezieht sich letzteres auf das oft passive Entschlüsseln ‚wie wirkt jemand‘. Dieser Argumentation folgend, kann, was jemand trägt, starken Einfluss darauf nehmen, wie er von anderen wahrgenommen wird. So könnte angenommen werden, dass jemand im Anzug häufiger als geschäftstüchtig klassifiziert wird, als jemand in dreckigen, abgetragenen, zerlumpten

Kleidungsstücken oder eine Minirockträgerin eher als ‚sexy‘ eingestuft als wird, als eine Frau mit wadenlangem Rock. So wird jedes Kleidungsstück, vom Socken bis zum Ohrstecker, zum Baustein der äußeren Fassade und damit zum Träger von Assoziationen und Konnotationen.

Durch die Signalwirkung, kann Kleidung als die sichtbare Hülle des Körpers nicht nur starken Einfluss darauf nehmen ‚wie‘ jemand gesehen wird, sondern auch ‚ob‘ jemand überhaupt wahrgenommen wird. Bei der Nutzung von Kleidung als Signal wird die Ausdrucksstärke, die Kleidung hat, ganz praktisch verwendet. Bei Warnwesten, zum Beispiel, wird durch Farbe und Material ein lauter Imperativ erzielt: Hier muss aufgepasst werden! Die Wirkung von Kleidung als Imperativ findet sich nicht nur in öffentlichen, sondern auch im privaten Bereich: Beispielsweise hat wohl ein leuchtend karmesinrotes Kleid mehr Potenzial auf einer Party aufzufallen, als, bei gleichem Schnitt und Sitz, ein blassrotes Kleid. Auch die Abwesenheit jeglicher starken Signale wird immer wieder genutzt, um beispielsweise in einer bestimmten Situation eher im Hintergrund zu bleiben.

Eine ganze Fülle an unterschiedlichen Verweisen birgt Kleidung auch in Bezug auf Zeitgegebenheiten. Hier können als erstes die Hinweise auf tageszeitliche Abschnitte genannt werden. Beispielsweise symbolisiert das Tragen von Schlafanzug, Morgenmantel, Anzug und Freizeitjeans potenziell unterschiedliche Tageszeiten. Zweitens beherbergt Kleidung als Trägermedium des modischen Wandels Informationen über die jeweilige Zeitepoche und hilft als solche zur historischen Orientierung. Drittens ist ein Kleidungsstück selbst dem Lauf der Zeit unterworfen. Sprich, es wird meist neu gekauft, getragen, gewaschen, gebügelt, wieder getragen und gewaschen, es bekommt Flecken und vielleicht einen kleinen Riss, bis es nicht mehr als ‚neu‘ bezeichnet werden kann. So zeigt der Zustand von Kleidung eine Zeitlichkeit, die wiederum Rückschlüsse auf den Träger, dessen finanzielle Lage, oder die Pfleglichkeit, die jemand seinem Eigentum angedeihen lässt, erlauben.

Was hier bereits anklingt sind zudem die sozialen Bedeutungen von Kleidung, welche sich als eine Vielzahl an Verweisen, Informationen und Andeutungen, mit den modischen Ausprägungen subsumieren. Eines der zentralen Elemente ist die Geschlechtszuordnung, aber auch das Anzeigen von sozialem Status oder von Gruppenzugehörigkeit, wie auch die religiöse Einordnung. Ein Kleid beispielsweise, ist in der westlich geprägten Welt immer noch ein Kleidungsstück für Frauen und als solches ein starkes Symbol der weiblichen Geschlechtszuordnung. Noch offensichtlicher werden die Zeichen, wenn es um religiöse Zuordnung geht. Eine Kippa, eine Mönchskutte oder ein Niqab sind

sprechende Zeichen der Glaubenszuordnung des Trägers. Weniger deutlich sind die verschiedenen, oft nur kleinen Unterschiede, um den sozialen Status anzuzeigen. Auch kann man hier das etwas plakative Beispiel des dezenten Anzugträgers im Vergleich zum Straßenfeger in staubiger, grell orangefarbener städtischer Uniform anbringen, aber oft sind es Kleinigkeiten wie die handgenähten Schuhe, die ‚richtige‘ Uhr oder der Krawattenknoten, die Unterschiede verdeutlichen. Da das Anzeigen einer Gruppen- oder Subkulturzugehörigkeit meist ein willentlicher Akt ist, sind hier die Zeichen auch meist deutlich gewählt. Ein Hippie und ein Punk lassen sich durch Unterschiede in der Farb-, Form- und Materialwahl ihrer Kleidung wirksam voneinander unterscheiden. Allerdings sind auch hier Feinheiten verborgen, die eher den Kennern der Szene vorbehalten sind: So kann der Unterschied zwischen einem Skinhead und einem Punk nur in der andersartigen Farbigkeit der Schnürsenkel liegen und leicht übersehen werden.

Indem Kleidung mit den vorangegangenen zahlreichen Funktionen und Assoziation aufgeladen ist, kann sie als äußeres Zeichen eine stattgefundene Transformation des Trägers anzeigen. Die Veränderung eines jungen Mannes in eine ‚Dragqueen‘, der Karnevallist, der einmal im Leben ‚Superman‘ darstellen möchte, oder der gehänselte Schüler, der beim 10-jährigen Klassentreffen zeigen will, was aus ihm geworden ist, sie alle machen sich das Potenzial der Transformation durch Kleidung zunutze. Techniken wie der Rollentausch, das Verkleiden oder das Anzeigen stattgefundener Entwicklung mittels der Kleidung sind wichtige Elemente der filmisch-vestimentären Kommunikation.

Dass Kleidung neben dem Zeichencharakter nach Außen auch den Träger auf die eine oder andere Art beeinflusst, gehört zu den psychologischen Funktionen von Kleidung. Nach innen gerichtet, beeinflusst die eigene Erlebnisfunktion eines Trägers stark wie er sich mit einem Kleidungsstück fühlt. Passt ein Kleidungsstück gut oder beengt es die Bewegungsfreiheit? Welche Bewegungen sind in Korsage und Pumps möglich versus Hausanzug und Sneakers? Wie fühlt sich ein Rock gegenüber einer Hose an? Wie wohl sich ein Träger mit seinen Kleidungsstücken fühlt, hat wiederum auch wieder Einfluss auf seine Authentizität und Natürlichkeit und damit auf seine Akzeptanz bei anderen. Nicht umsonst gehört zu vielen Coachings auch die Auswahl adäquater Kleidung mit der ‚richtigen‘ psychologischen Strategie, wie etwa dem Träger Sicherheit zu verleihen, ihm selber beim Blick in den Spiegel bereits anzeigt, was noch in ihm steckt oder dem Gegenüber zu signalisieren, dass er bereit für den nächsten Schritt auf der Karriereleiter ist.

Im Zusammenführen der bisher genannten Aspekte ist die Kleidung, zusammen mit der Mode, ein starkes Instrument zum Schaffen ‚persönlicher Identität‘. Auch wenn meist nicht alle Aspekte auf einmal angesprochen werden und erst durch das Einbeziehen ergänzender Komponenten, wie beispielsweise Bewegungsmotorik, Körperhaltung und Gestik, Figur, Frisur und Make-up, eine umfassende ‚Aussage‘ gemacht werden kann, trägt die vestimentäre Kommunikation viel zur Bestimmung eigener und fremder Identitäten bei.

Besonders im Film wird die vestimentäre Kommunikation explizit eingesetzt um ‚Identitäten‘ zu schaffen. Indem für eine Figur jedes Teil, von der Socke, über Hose und Hemd, bis zum Ohrring, explizit ausgesucht wird, wird hier die ‚Persönlichkeit‘ regelrecht ‚komponiert‘. Welche Besonderheiten die filmisch-vestimentäre Kommunikation birgt, wie sie eingesetzt wird und welche Konventionen sich entwickelt haben, wird im nächsten Kapitel behandelt.

2.2. Filmkostüme

Das Kostüm als filmisches Gestaltungsmittel ist ein komplexer Bedeutungsträger, der in der Zusammenführung von Mode-, Kleidung- und Körperzeichen eine wichtige Aufgabe in der Narration übernimmt. Der 1948 erstmals vergebene Oscar in der Kategorie Kostümdesign – auch wenn dem Symbol des Preises eine gewisse Ironie innewohnt, wie Regine Engelmeier konstatiert: „Ein Nackter als Preis für Fachleute, denen nichts wichtiger ist, als ihre Mitmenschen einzukleiden“⁶² – kann als erste Aufwertung dieses Gestaltungsmittels gewertet werden. Mit acht Oskar Gewinnen gilt Edith Head auch heute noch als uneingeschränkte Königin der Kostümschaffenden des klassischen Hollywoodkinos.

Das Filmkostüm kann als ein „hochkomplexes Konstruktions- und Manipulationsinstrument“⁶³ verstanden werden, das Kleiderzeichen der ‚realen Welt‘ adaptiert und interpretiert und diese im Sinne einer gezielten Kommunikation im Film mit „präzisen, kommunikativen Absichten“⁶⁴ konstruiert. Der Sender der Botschaft, hier die Gesamtheit der Filmschaffenden vom Regisseur über den Kameramann, den Filmarchitekten bis hin zum Schauspieler, greift auf drei Ebenen in den Prozess der Bedeutungskonstruktion des filmisch-vestimentären Codes ein: einmal auf der pro-

⁶² Regine Engelmeier: »Oskar« für Kostümdesign. In: dies./Peter Engelmeier (Hrsg.): Film und Mode, Mode im Film. München/New York 1997, S. 192.

⁶³ Burger: Contemporary Costume Design, 2002, S. 11.

⁶⁴ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S. 129.

filmischen Ebene, mit dem Zusammenstellen der Kleidung, dann mit dem Abfilmen, also durch die Einstellungen, Lichtsetzung, Kameraperspektive, und als letzte Manipulation durch die Montage, die Bedeutungen noch mal verdichten kann.

Als die Außenansicht des Körpers, die den Filmkörper konstruiert, finden sich, wie bereits angedeutet, sowohl, die Verwendung der Zeichen und Symboliken des realen vestimentären Systems unseres Alltags, als auch filmspezifische Konventionen. So ließen sich die komplexen Zusammenhänge abstrakt auf die einfache Formel herunterbrechen: Kleidung + Mode + Kostümkonventionen = Kostüm. Was sich hinter dieser radikalen Vereinfachung aber verbirgt, sind die vorab identifizierten Funktionen und Assoziationen, die sich als relevante Parameter der vestimentären Kommunikation herauskristallisiert haben und sich unter der Kleidung als Körper umschließende textile Hülle, wie auch der Mode als immateriellem Sinngeber dieser, subsumieren. Wie Daniel Devoucoux verdeutlicht, „stellt sich [Kleidung] im Film wie auch in der realen Welt zugleich als Bildproduzent und als Produkt soziokultureller Beziehungen dar“⁶⁵ und durchläuft einen langwierigen kulturellen ‚Erziehungsprozess‘, in dem sich das Konstrukt der Kleiderwelt im Kopf manifestiert.⁶⁶ Dieser hier angesprochene ‚Erziehungsprozess‘ ist im Film der Grundstein für den dritten Einflussfaktor auf das Kostüm: die Kostümkonventionen. So hat der Rezipient durch seine Mediensozialisation gelernt, verschiedene Kleidungsstückkompositionen, Farben oder Materialien zu interpretieren. Wenn man beispielsweise eine Krone, ein Zepter und einen purpurnen Hermelinmantel sieht, ist die Rolle ‚König‘ für die meisten wohldefiniert, nicht weil man so viele reale Könige in seinem Leben mit diesen Insignien gesehen hat, sondern in einem ähnlichen Kulturkreis ähnliche Bücher gelesen, ähnliche Bilder betrachtet und ähnliche Filme gesehen hat, die ähnliche Konventionen nutzen und etablieren.

So explizit intendiert diese Einflussfaktoren für die Kommunikation mit dem Kostüm aber nach narrativen oder ästhetischen Merkmalen, ihrer Relevanz und unterschiedlichen kommunikativen Absichten, zur Orientierung, als Kommentare oder als Kategorisierungsvorschlag eingesetzt werden, die Wirkung ist nie genau absehbar:

Die Bedeutung der Kostüme, so formell sie im Film sein mag, beinhaltet daher immer eine Verhandlung mit den ZuschauerInnen. Erst dieses Verhandeln ermöglicht Möglichkeiten der Interpretation. Dadurch wird jede vorgegebene oder ideale Erklärungsmethode ad absurdum geführt.⁶⁷

⁶⁵ Devoucoux: *Mode im Film*, 2007, S.30.

⁶⁶ Vgl. edb. S. 31.

⁶⁷ Ebd. S. 62.

Aus dieser Problematik heraus, schlägt Antonella Giannone vor, die Aussage der Filmkostüme als Text zu werten, also als eine komplexe Aussage, in welcher der Rezipient als Gesprächspartner gesehen wird.

Eine so aufgefasste Zuschauerrolle ist Voraussetzung dafür, dass Filmkostüme als Zeichen verstanden werden können. Denn wir haben es hier in den wenigsten Fällen mit Zeichen zu tun, die sich auf klare Kodierungen zurückführen lassen, sondern meist mit Zeichenprozessen, die nur durch eine flexible und mehrschichtige interpretative Kompetenz aktiviert werden können, die auf mehrere Kodes gleichzeitig Zugriff hat.⁶⁸

Die Zeichenkommunikation unterscheidet sich jedoch von der der normalen Kleidung, durch die Unterwerfung filmbedingter Spezifika, auch wenn beide durch eine ikonische, auf Ähnlichkeit beruhende Beziehung verbunden sind. Wie Devoucoux verdeutlicht, wird die Kleidung im Film aber anders als im realen Leben begriffen, weil der ‚Zusatz des Traumes‘ sie von der realen Kleidung unterscheidet. „Dieser Stilisierungseffekt macht den eigentlichen Unterschied zur realen Welt aus“⁶⁹. Was hier anklingt, sind die Konventionen, die sich entwickelt haben, um mittels des Kostüms Informationen über einen Charakter, seine Eigenschaften und Transformationen zu kommunizieren.

Zudem unterscheidet sich die ‚gefilmte Mode‘, um Roland Barthes Unterteilung in reale, beschriebene und abgebildete Mode um eine vierte Kategorie zu erweitern, durch den Akt des Abfilmens. So wird die Kleidung durch den Blick der Kamera ihrer Dreidimensionalität⁷⁰ beraubt. Sie verliert, wie alle Objekte vor der Kamera, ihre Materialität, und wird in der Zweidimensionalität ein Spiel aus Licht und Schatten. Trotz des Verlustes der taktilen und der Geruchskomponente, reduziert auf das Visuell-Akustische, hat die Kleidung im Film immer noch eine große Macht, die verdeckt, tarnt, verjüngt, alles in allem: sie verwandelt.

Die große Stärke des Filmkostüms liegt allerdings, ähnlich der Filmmusik, in der vermeintlichen Unscheinbarkeit, wie Anke Vetter verdeutlicht: „Die Inszenierung von Kleidung im Film wird vom ungeübten Zuschauer meist nicht bewusst wahrgenommen.“⁷¹ Kleidersprache und Kleiderverstehen müssen dem Rezipienten also nicht bewusst werden, um aktiver Teil der Sinnproduktion im Film zu sein, Wirkung können sie dennoch entfalten. Nach Rosa Burger operiert die ‚Dress Message‘ vornehmlich auf der emotionalen Ebene, nicht auf der intellektuellen, was eine

⁶⁸ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S. 132.

⁶⁹ Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 31.

⁷⁰ Auch für 3D-Filme wird mit Hilfe unterschiedlicher Techniken eine Dreidimensionalität als ‚echte räumliche Darstellung‘ nur suggeriert.

⁷¹ Anke Vetter: Filmkostüme der Theaterkunst. Eine exemplarische Untersuchung. In: Begleitbuch zur Ausstellung: Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst. Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen 29. März bis 2. September 2007. Museum der Arbeit September 2007 bis April 2008, S. 74.

Übersetzung erschwert.⁷² Hinzu kommt, dass das Kostüm sowohl auf der denotativen Ebene, wie zum Beispiel bezüglich des konkreten Kleidungsstils, wie auch auf einer konnotativen Ebene, wie beispielsweise der sozialen Zuordnung, operiert. Die Konnotation wird hierbei als ‚Schein der Wirklichkeit‘ gesehen. Die Wirkung dieses Scheins, welche beim Film durch die Bewegung der Bilder und das Hinzukommen des Tons noch verstärkt wird, ist aber nie neutral, sondern immer kulturideologisch zu betrachten. Auch wenn die Kostüme damit ihre universelle Lesbarkeit einbüßen, gewinnen sie auf der anderen Seite mit ihrer potentiellen Ambivalenz die Möglichkeit, dass jeder etwas anderes, etwas Persönliches in einem Kleidungsstück sehen kann.

Nach dem narrativen Einsatz von Kostümen im Film lassen sich, unter den auf so vielen Ebenen operierenden Funktionen, eine enge Verknüpfung dieser, zu den vier Hauptbestandteilen einer ‚Erzählung‘ feststellen:

Nach allgemeiner Definition ist eine Erzählung die sukzessive Verknüpfung von Figuren, Handlung und Situationen, die sich im Raum und in der Zeit verändern. Vom Gesichtspunkt seiner erzählerischen Relevanz betrachtet, trägt das in einem Film gegebene ‚Kostümsystem‘, d. h. die Gesamtheit der Zeichenprozesse, die vom Kostüm ausgehen, sowie der Codes, die diese steuern, zur Konstruktion und Entwicklung der unterschiedlichen Erzählebenen bei und steht demnach in enger Verbindung mit deren Bestandteilen: den Figuren, den Räumen, der zeitlichen Dimension und den Transformationen.⁷³

Audrey Hepburn hat mit ihrem viel zitierten Satz „Wenn Kleider Leute machen, dann machen Kostüme Schauspieler“⁷⁴ genau die erste der vier umrissen: die Charakterisierung einer Figur mittels eines adäquaten textilen Ausdrucks. Das Anlegen eines Kostüms kann den jeweiligen Menschen, der in ihm steckt, älter, jünger, aber auch fröhlich oder traurig, auffällig oder unauffällig wirken lassen. Der Protagonist wird meist als erstes über das Erscheinungsbild wahrgenommen, sodass bereits hierdurch die Figur soziokulturell eingeordnet wird. Die soziale, berufliche oder wirtschaftliche Stellung, Zugehörigkeit zu einer Religionsgruppe, Geschlechtszuordnung, aber auch geographische Unterschiede werden hier bereits festgelegt, genauso wie das Relationsnetz der Figuren untereinander bereits angedeutet werden kann.⁷⁵

Durch die Charakterisierung der Figuren mittels ähnlicher Strukturen, wie jene, die wir aus unserer Umwelt kennen, wirkt die Kleidung identifikationsstiftend im Film und stellt für die Konstruktion der diegetischen Welt, dem Schaffen der innerfilmischen ‚Wirklichkeit‘, ein wichtiges Instrument dar. Diese performative Stärke des Kostüms, die

⁷² Vgl. Burger: Contemporary Costume Design, 2002, S. 23.

⁷³ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S. 141.

⁷⁴ Audrey Hepburn: Kostüme machen Schauspieler. Ein persönliches Bekenntnis. In: Regine Engelmeier/Peter Engelmeier. Film und Mode, Mode im Film. München/New York 1997, S. 9.

⁷⁵ Vgl. Susanne Marschall: Das Kostümbild. Ästhetik und Dramaturgie. In: Begleitbuch zur Ausstellung: Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst. Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen 29. März bis 2. September 2007. Museum der Arbeit September 2007 bis April 2008, S. 44f.

den Übergang von der extrafikionalen zur fiktionalen Welt ermöglicht, kann aber nur funktionieren, wenn die ‚Verkleidung‘ nicht als solche erkannt wird, sondern ihre ‚Wahrheit‘ akzeptiert wird. Dem widerspricht nicht, dass die hier verwendeten vestimentären Zeichen, genau wie im Leben betrügen, und etwas Unwahres vortäuschen oder durch Verhüllen die Wahrheit kaschieren können. Neben der Nähe zur erlebten Realität ist für das Verstehen von Kostümen, welches in der Interpretation des filmischen Textes durch die Assoziationen, die er hervorruft, besteht, die Wiederholung von Mustern entscheidend. Laut Antonella Giannone haben sich durch die regelmäßige Wiederholung bestimmter Kostümzeichenkombinationen kinematographische Bildstereotypen entwickelt.⁷⁶ Diese Beschränkung wieder verwertbarer Kostümzeichen auf ein paar konventionalisierte Dresscodes, wie zum Beispiel die Inszenierung der ‚Femme fatale‘, welche sich klassisch durch Kleidungsstücke wie schwarz-glänzende und/oder durchsichtige Kleider, gefährlich hohe Stilettos und blutrote Lippen und Fingernägel auszeichnet, die für ihre verführerische Sexualität, ihre Kraft und Stärke, aber auch Gefährlichkeit und den Zerstörungswillen stehen, ist das Ergebnis einer langen historischen Entwicklung. Einhergehend mit der starken Kodierung durch Reduktion und Stilisierung schon zu Stummfilmzeiten, hat sich hier ein Stereotypeninventar gebildet, das erst im Zuge der heutigen Naturalisierung der Kostüme nicht mehr so leicht einsetzbar ist. Mit dem heutigen Anspruch der Unterhaltungsfilme, dass ein Kostüm nicht als solches auffallen darf, gestaltet sich das Spiel zwischen den Fragen, wie viel Klischee man braucht, um die Aussage zu verstehen und wie viel Individualität vonnöten ist, um die Figur dennoch glaubhaft erscheinen zu lassen, als ewige Gratwanderung.

Die Definition der Figur geschieht zu einem großen Teil über ihre Verortung in ein Raum- und Zeitkontinuum. Die Kostüme sind hier Teil einer Referenzwelt, von der der Film nur einen Ausschnitt zeigen kann, und die in ihrer Summe und ihrem Verweiskarakter die diegetische Welt des Films formen. Neben den konkreten Hinweisen, welche die Kleidung auf den Raum um eine Figur, sprich, ist sie drinnen oder draußen, im Schwimmbad oder auf der Arbeit, zu geben vermag, ist das Kostüm immer durch sein Volumen auch selber Raum und kann über die Symbolik zum Beispiel zeigen, wie viel Raum der Figur zusteht. So kann die Figur beispielsweise unscheinbar sein, fast mit dem Raum um sich, dem Hintergrund oder der Tapete verschmelzen, oder durch Kontrastierung davon abgesetzt werden, sodass hier oft nicht mehr nur noch von dem

⁷⁶ Vgl. Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S. 135.

physisch die Figur umgebenden Raum gesprochen werden kann, sondern sich auch die Dimension des soziokulturellen oder psychologischen Raums eröffnet.⁷⁷

Ein weiterer unverzichtbarer Teil der Erzählung ist die Verortung in der Zeit. Hier kommt dem Kostüm die Aufgabe zu, über die Epochenzugehörigkeit der Kleidung die Zeit der Erzählung geschichtlich einzuordnen, und zudem über die jeweils getragene Kleidung den jeweiligen Anlass und damit die Tageszeit darzustellen, sowie durch den Wechsel verschiedener Kostüme strukturierenden Einfluss auf die Erzählung auszuüben und immer wieder das Verstreichen größerer Zeitspannen zu signalisieren. Es ist also Zeit in unterschiedlichen Zuständen, die mittels des Kostüms dargestellt werden kann. So kann es als Ordnungsinstanz für spezifische Zeitpunkte, zur historischen Orientierung oder als „Manipulation der Chronologie“⁷⁸ eingesetzt werden, zeitliche Dauer, sprich, den Lauf der Zeit über Kostümwechsel oder den Zustand eines Kleidungsstücks anzeigen, sowie große Zeitsprünge signalisieren und als Häufigkeitsanzeiger den einen Abend von dem nächsten durch ein neues Kostüm abgrenzen.

Eng mit der Zeitlichkeit verknüpft, ist die Transformation von Figuren. So kann, entweder durch den Kostümwechsel oder das Ändern des Zustandes eines Kostüms angezeigt werden, dass Veränderung stattgefunden hat. Die Veränderung der Kostüme kann häufig als Seismograph der Entwicklung der Figur gewertet werden, aber auch der rituelle Charakter spezieller Kleidung für Initiationshandlungen, wie beispielsweise das Anlegen eines Hochzeitskleides, kann Transformationsprozesse verdeutlichen. Die Voraussetzung hierfür bildet allerdings die Annahme, dass ein äußerer Wandel einem inneren entspricht:

Mit der Kostümierung der Charaktere und der ‚narrativen‘ Fähigkeit der Kleidung wird also im klassischen Erzählfilm eine symbiotische Beziehung in den Vordergrund gestellt, nämlich die zwischen dem inneren Wesen einer Person und ihrer äußeren Entscheidung.⁷⁹

Erst durch diese angenommene Kontinuität des Inneren und des Äußeren kann dem Publikum Information über die kinematische Identität übermittelt werden.⁸⁰

Genauso wie die Inhaltsorganisation eines Filmes den Grundstrukturen „narrativ-erzählend oder deskriptiv-beschreibend“⁸¹ zugeschrieben sein kann, können Kostüme nach beiden Kriterien eingesetzt werden. Grundsätzlich folgen sie aber als filmische Mittel der klassischen Erzählfilmlogik, der Narration.⁸² Ein Kostüm allein kann zwar

⁷⁷ Vgl. Devoucoux: *Mode im Film*, 2007, S. 24.

⁷⁸ Giannone: *Kleidung als Zeichen*, 2005, S. 150.

⁷⁹ Devoucoux: *Mode im Film*, 2007, S. 68.

⁸⁰ Vgl. Burger: *Contemporary Costume Design*, 2002, S. 15.

⁸¹ Devoucoux: *Mode im Film*, 2007, S. 19.

⁸² Vgl. ebd. S. 25.

bereits Aussage sein, bekommt aber erst durch das Zusammenspiel mit den anderen filmischen Mitteln seine volle Bedeutung, sodass sich „eine filmische Betrachtung der Kostüme kaum von der Technik, dem Körperausdruck und der Ästhetik trennen [lässt].“⁸³ Zum Beispiel kann durch die Kameraperspektive als „Diktat der Blickrichtung“⁸⁴ unsere Aufmerksamkeit gelenkt werden, genauso wie beispielsweise durch die Einstellungsperspektive der Fokus auf ein Detail von Wichtigkeit gelegt werden kann.

Eingesetzt nach dem Motto „[j]e kodierter und konventionalisierter die Bedeutungen von Kostümen sind, desto besser können sie im Dienste der Ökonomie eingesetzt werden“⁸⁵, dienen sie häufig als Metapher für abstrakte Verhältnisse, wie beispielsweise der Doppelmoral im deutschen Kaiserreich oder werden zur Inszenierung der Emotionalisierung verwendet und hier im Sinne einer „Rhetorik des Affekts“⁸⁶ eingesetzt. In engem Zusammenhang hiermit steht, dass Kostüme nicht nur auf der narrativen Ebene operieren, sondern in ihrem ikonischen Charakter auch auf eine intermediale Ebene verweisen. Kaum ein anderes filmisches Gestaltungsmittel eignet sich so zum Zitat von Bildern, Romanen oder anderen Filmen, als Verweis oder Hommage, und rekuriert als Zeichen der filmischen Reflexivität auf das komplexe Beziehungsgeflecht innerhalb der Filmkultur.⁸⁷ Dass das Kostüm als Gestaltungselement aber nicht immer dezent im Hintergrund agiert, sondern sich auch immer wieder seine Blickfang- und Signalwirkung zunutze macht, davon zeugt ein ganzes Genre, das nach diesem Gestaltungselement benannt wurde: der Kostümfilm.

2.2.1. Kostümfilme

Auch wenn der Begriff ‚Kostümfilm‘ in der Alltagssprache und der filmischen Kritik etabliert ist, ist das damit betitelte Genre durch seine starke Interaktion mit anderen Genres definitorisch schwer zu fassen. Das Genre Kostümfilm – wobei Genre generell als Kategorisierungsvorschlag des Filmrepertoires bereits ein umstrittener Begriff ist – wird hier als Sammelbegriff historisch orientierter Filme mit dem Augenmerk auf einer opulenten Ausstattung, speziell den Kostümen, verwendet. Ob es sich allerdings um ein eigenes Genre oder um eine Unterkategorie handelt, darin ist sich die Literatur nicht einig. Sieht Ursula Vossen etwa den Ausstattungs- und Kostümfilm als Subgenre des

⁸³ Ebd. S. 28.

⁸⁴ Ebd. S. 26.

⁸⁵ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S.154.

⁸⁶ Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 78.

⁸⁷ Da historische Kostüme aber teure Investitionen sind und über die Kostümverleihe immer wieder in unterschiedlichen Filmen auftreten, ist nicht jedes dieser Zitate ein freiwilliges, wie die Website: www.recycledmoviecostumes.com (11.05.2018) zeigt.

Historienfilms,⁸⁸ ist der Kostümfilm als eigenes Genre bei Susan Hayward gerade von diesem abgegrenzt: „costume dramas are set in a historical period but do not, like historical films, purport to treat actual events.“⁸⁹ Es handelt sich also sowohl beim Historienfilm, wie auch beim Kostümfilm um in der Vergangenheit angesiedelte Filme, die ihre Verortung in der jeweiligen Zeit speziell durch die Ausstattung verdeutlichen. Doch anders als der Historienfilm ist der Kostümfilm nicht auf aktuelle historische Ereignisse bezogen, sondern nutzt eine abgeschlossene Stilepoche als Setting des Plots. Da der Kostümfilm nicht auf tatsächlichen historischen Ereignissen basiert, sind seine häufigsten Grundlagen populäre Romane, wie beispielsweise VOM WINDE VERWEHT, der auf dem Bestseller von Margaret Mitchell beruht, genauso wie ZEIT DER UNSCHULD auf einem bekannten Roman von Edith Wharton.

Dass der Kostümfilm häufig mit dem Ausstattungsfilm gleichgesetzt wird,⁹⁰ weist darauf hin, dass hier die opulente Ausstattung, besonders die der Kostüme, ein genrekonstituierendes Moment ist. Generell haben wir es in jedem Film, in dem Figuren außerhalb des dokumentarischen Rahmens auftreten, mit Kostümen zu tun und spätestens mit Georges Méliès REISE ZUM MOND aus dem Jahr 1902 ist das Kostüm als speziell angefertigtes, nach ästhetischen und narrativen Merkmalen ausgesuchtes filmisches Objekt fester Bestandteil im Filmrepertoire, auch wenn die hier verwendeten Kostüme noch stark an Theaterkostüme⁹¹ angelehnt sind. Während der Anfänge des Films herrschte die Sitte, dass sich die Darsteller selbst um ihre Kostümierung kümmerten. In der Praxis lief es meist darauf hinaus, den eigenen Kleiderschrank zu plündern, selber anzufertigen oder diese in Theaterfundi und dem Kostümverleih zusammenzusuchen, was ein in der Gesamtheit der Kostüme aussagekräftiges Kostümbild verhinderte. Erst im Laufe der 1920er-Jahre entstand vermehrtes Interesse an dem gezielten Einsatz von Kostümen, welche mehr der Filmhandlung als dem Geschmack der Schauspieler unterworfen sein sollte. Dies ging mit einer stärkeren Professionalisierung der

⁸⁸ Vgl. Ursula Vossen: Historienfilm. In: Thomas Koebner (Hrsg.): Reclams Sachlexikon. Stuttgart 2002, S. 253f.

⁸⁹ Susan Hayward: Costume Dramas. In: dies. (Hrsg.) Cinema studies. The Key Concepts. London u.a. 2006, S.92f.

⁹⁰ Vgl. Ursula Vossen: Ausstattungs- und Kostümfilm. In: Thomas Koebner (Hrsg.): Reclams Sachlexikon. Stuttgart 2002, S. 45f.

⁹¹ Theater- und Filmkostüme unterscheiden sich in mehreren Punkten, vor allem aber in dem, dass Theaterkostüme als Kostüme sichtbar bleiben dürfen und in der Fernwirkung, die sie zum Füllen eines großen Raums brauchen, völlig anders gearbeitet werden als ein Filmkostüm, das nicht bis in die letzte Reihe sichtbar sein muss, dafür aber dem gnadenlosen Blick einer Detailaufnahme standhalten muss, die sogar zeigen kann ob ein historisches Gewand wirklich historisch gearbeitet, sprich mit der Hand genäht wurde, oder ob es maschinengenäht ist.

Kostümausstattung von Filmen einher, sodass zum Ende der 1920er-Jahre jedes namhafte Studio ein eigenes Kostümdepartment vorweisen konnte.⁹²

Anders als der allgemeine Einsatz von Kostümen im Film, trägt der Kostümfilm den Aufwand, welcher mit der Herstellung opulent-aufwendiger Kostüme einhergeht, nach außen. Zur ‚goldenen Ära‘ Hollywoods, von den frühen 1930er-Jahren bis in die späten 1950er-Jahre hinein, galten der Star-, Story- und Production-Value als die drei Garanten für einen erfolgreichen Film.⁹³ Im Sinne dieser drei Publikumsmagneten ist ein aufwendiges Kostümbild, als Gesamtheit aller Kostüme eines Films, einer der Hauptwerbeträger für die Gewinnmaximierung. Die berühmte CLEOPATRA-Verfilmung von 1963 beispielsweise warb mit der aufwendigen Garderobe von Elizabeth Taylor, die mit 65 Kostümwechseln⁹⁴ und teils aus Gold gearbeitet, einen Großteil des Gesamtbudgets verschlang.⁹⁵

Da der Kostümfilm inhaltlich die verschiedensten Themen behandelt und sich in der Interaktion mit anderen Genres schwer auf formale Handlungsmuster, Motive und Symbole festlegen lässt, kann man ihn hauptsächlich durch seine visuelle Opulenz definitorisch zu fassen versuchen. Anders als die dem deutschen Heimatfilm oder dem Westerngenre zugeordneten Filme, die durch ein festes Figureninventar zugrundeliegende Schemata in der Erzählung und der Konfliktlösung eine Zugehörigkeit schaffen, ist diese beim Kostümfilm durch die Dominanz der Äußerlichkeit und die Konzentration auf gängige Strategien der Vergangenheitsdarstellung gegeben.

Der Kostümfilm hat also zwei Hauptmerkmale: die aufwendigen Kostüme und die Ansiedlung in einer von der Produktionszeit differierenden Zeit. Indem die Raum- und Zeitverortung der Figur eine der prominentesten Funktionen des Kostüms ist, stellt dies auch eine der Hauptkomponenten der Historiendarstellung. Auch wenn es denkbar wäre, das Genre Kostümfilm als Genre mit einer Dominanz der Kostümausstattung nicht auf die vergangene Zeit zu beschränken, so wird es landläufig aber nur für in der Vergangenheit angesiedelte Filme gebraucht. Es handelt sich also um die Darstellung in einem geschichtlich vergangenen, abgeschlossenen Zeitrahmen, um eine Zeit, deren Realität der Mehrheit der Zuschauer meist nicht bekannt ist und als solche in seiner

⁹² Vgl. Angelika Berg/Regine Engelmeier: Design oder Nichtdesign. Kostümbildner und Couturiers in Hollywoods großen Tagen. In: dies./Peter W. Engelmeier (Hrsg.): Film und Mode. Mode im Film. München/New York 1997, S. 18-25.

⁹³ Vgl. Lorenz Engel: Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte, Frankfurt/M./New York/Paris 1985, S. 117-122.

⁹⁴ Wobei in der ungekürzten Neufassung noch 40 weitere Kostüme hinzukamen.

⁹⁵ Vgl. Edward Maeder: The Celluloid Image: Historical dress in film. In: ders. (Hrsg.): Hollywood and History. Costume design in film. Los Angeles/London 1987, S. 50f.

Stimmigkeit häufig kaum überprüft werden kann. Die sich hieraus ergebenden Konventionen der Darstellung von rekonstruierter Geschichte implizieren, dass die Definition von Kostümfilmen also nicht „eine Frage der Datierung [ist], sondern vor allem eine Frage von Stilmerkmalen und spezifischen narrativen und textuellen Konventionen, die sich als Mechanismen der Kodierung einer fernen Vergangenheit etabliert haben“⁹⁶. Es ist also kein bestimmter Zeitpunkt, sondern eher die Atmosphäre der jeweiligen Epoche, die mittels bestimmter Darstellungscodes evoziert wird, wie etwa die immer wieder auftretenden ritualisierten Alltagshandlungen der Mahlzeiten, Hausarbeiten und das An- und Entkleiden, genauso wie die obligatorischen Gesellschaften und Bälle, die den Kostümfilm ausmachen. Ähnlich eines ‚tableau vivant‘ werden hier besagte Festlichkeiten und Szenen des Alltagslebens, der Lust am Schauen, dargeboten, ganz im Sinne des von den visuellen Attraktionen bestimmten „cinema of attraction“⁹⁷ aus den ersten Jahren des Kinos. Dass hier das Kostüm aber von großer Wichtigkeit ist, erschließt sich nicht nur aus seinem visuellen Reiz, sondern auch durch die enge Beziehung von Kleidung zu sowohl festlichen als auch alltäglichen Ritualen. Nach Antonella Giannone machten sich die Kostümfilme „die metonymischen und synekdotischen Beziehungen zwischen Kleidung und Ritual systematisch zunutze, indem sie die Vergangenheit als eine von Ritualen geprägte Zeit darstellen.“⁹⁸

Das Kostüm, als eines der wichtigsten Mittel zur Erzeugung der Vergangenheit als filmische Realität, lebt zu einem großen Teil von dem Spannungsfeld zwischen Vertrautheit und Exotik. Die exotisch anmutende Vergangenheit wird durch die ‚Vermenschlichung‘ dieser, im Sinne der Präsentation einer Identifikationsfigur, für den Rezipienten erlebbar gemacht. Ein in diesem Zusammenhang immer wieder auftretender ambivalenter Begriff ist die Frage der Authentizität, die die Kostüme in der Historiendarstellung begleitet. Generell hat man es bei Kostümen nicht mit historischen Kostümen, sondern mit ‚historisierenden‘ zu tun, da die wenig erhaltenen Originale, wenn der Stoff noch verwendbar und die Farben nicht ausgebleichen sind, kaum mit den heutigen Körpermaßen und -formen kompatibel sind. Trotzdem ist die heutige Historiendarstellung im Film meist durch den Anspruch der Authentizität geprägt. Authentizität, im Sinne von echt, glaubwürdig, realitätsnah, wahrhaftig gebraucht, ist aber ein schwammiger Begriff, der kaum anwendbar ist. Wird er im Sinne einer

⁹⁶ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S.179.

⁹⁷ Tom Gunning: The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Thomas Elsaesser (Hrsg.): Early Cinema: space, frame, narrative. London 1990, S. 56.

⁹⁸ Giannone: Kleidung als Zeichen, 2005, S.206.

Realitätsnähe verwendet, so verschleiert er verschiedene Transformationen und Kompromisse, die im Kostüm enthalten sind und einer bedingungslosen Realitätsnähe entgegenstehen. Auch wenn die heutigen historischen Großproduktionen zwar den Stand der Kleidungsforschung deutlich mehr berücksichtigen als es in den 1930er-, 1940er- und 1950er-Jahren üblich war, bleibt das Kostüm ein Kompromiss durch die Verwendung heutiger Stoffe, Farben, Materialien, dem Gewicht und der Steifheit sowie dem Anpassen an den heutigen Körper. Hinzu kommt die Tatsache, dass die Quellen, auf die man sich beruft, wie etwa Gemälde, Beschreibungen und Büsten, auch bereits Transformationen sind und ihre ‚Authentizität‘ durchaus angezweifelt werden kann.

In diesem Sinne kann Authentizität im Kostümfilm nicht zu hoch bewertet werden. Zwischen historischem Anspruch, der Filmästhetik und Modeempfinden, geht es eher darum, eine Brücke zur heutigen Wahrnehmung zu schlagen, als um das originalgetreue Abbilden der Vergangenheit. Die Fähigkeit ist hier also nicht nur das Wissen um die vergangene Kleidung und deren Riten, sondern die Umwandlung dessen in die künstlerische Dimension einer Filmerzählung aus der heutigen Sicht, denn: „Like all creators, costume and fashion designers express their own sensitivity and desires, sometimes even unconsciously: these impulses are necessary fostered by the spirit and aesthetics of their own time.“⁹⁹

Interessant ist somit nicht die Frage, ob es ‚Fehler‘ in der Historiendarstellung gibt, sondern ob es nicht gerade diese Abweichungen sind, die den Erfolg des Films ausmachen. Die verschiedenen CLEOPATRA-Darstellungen im Film,¹⁰⁰ die sich immer wieder gegenseitig überboten haben in der versuchten Realitätsnähe, sind nach dem heutigen Stand der Forschung gespickt von fehlerhaften Darstellungen der historischen Cleopatra. Doch gerade in dem Angleichen an den jeweiligen Zeitgeschmack schaffen sie eine Brücke zu den Rezipienten. Zwischen erwartetem Klischee und Epochengeschmack soll der Charakter mal stärker bekleidet, mal sauberer, leichter oder erotischer gefasst werden als die historische Figur Cleopatra. Hier geht es plötzlich nicht mehr um die zeitlich-räumliche Authentizität, sondern um jene Glaubwürdigkeit des Charakters, sprich, ist die Figur glaubwürdig für den Rezipienten, nimmt er sie an?

Die Frage nach der geglückten Illusion beinhaltet also nicht die Frage nach der korrekten Darstellung der Vergangenheit, sondern deren Übersetzung in ein Kunstwerk, einen Film, wobei hier offen bleibt, ob nicht gerade die Brüche der Übersetzungen die nötige

⁹⁹ Delpierre/de Fleury/Lebrun: *French elegance in the cinema*, 1988, S. 23.

¹⁰⁰ Cleopatra wurde 1917 von Theda Bara, 1934 von Claudette Colbert, 1945 von Vivien Leigh, 1963 von Elizabeth Taylor und 2002 von Monica Belucci, um eine Auswahl zu nennen, verkörpert.

Spannung schaffen, im Gegensatz zu einer detailgenauen Rekonstruktion. Dass sie dadurch als „Projektionsflächen für politische Themen der Gegenwart“¹⁰¹, wie Daniel Devoucoux für die Historienfilme der 1950er-Jahre herausgefunden hat, verwendbar gemacht werden können, ist ein häufig angewendetes Schema. So zeigt zum Beispiel *SHAKESPEARE IN LOVE* mit der Schreibblockade und dem Psychiaterbesuch des Protagonisten zu Anfang des Films eher das heutige Filmgeschäft in Hollywood als die damalige Zeit, genauso wie der Umgang der Hauptdarsteller miteinander eher dem eines modernen Paares gleicht, was sich deutlich in den Kostümen widerspiegelt, welche zwar optisch an die historischen angelehnt sind, allerdings durch ihre Verarbeitung und die Leichtigkeit der Materialien eine Bewegungsfreiheit suggerieren, die eher der heutigen entspricht.

Was in dem letzten Beispiel bereits anklingt, sind die Aspekte der Körperlichkeit, die immer wieder in den Vordergrund rücken, wenn man sich mit dem Kostüm beschäftigt. Ist Kleidung die ‚textile Hülle‘ des Menschen, so kann das Kostüm als die ‚sichtbare Hülle‘ des Schauspielers gewertet werden. Da meist erst durch das Anlegen an den Körper ein Kostüm seine ‚Wirkung‘ erzielen kann, wird die spezielle Beziehung von Kostüm, Mode, Kleidung und Körper noch einmal fokussiert.

2.2.2. Kostüme und Körper

Der Körper zwischen Kleidung, Mode und Film ist ein im höchsten Maße inszenierter, fiktiver Körper, der sich den Codes unterschiedlicher Medien bedient und in deren Verschmelzung zu einem Kunstprodukt wird. Mode beispielsweise, an sich schon ein äußerst inszenatorisches Phänomen, das, durchaus im theatralischen Sinne, illusionäre Körperbilder schafft, wird vom Film aufgegriffen und hier in einer weiteren Transformation als Inszenierungselement verwendet.

Der Filmkörper ist somit ein Körper, der mehrere Metamorphosen und Transformationen durchlebt hat und sich aus verschiedenen Körperkonzepten zusammensetzt. Er vereint nicht nur die physischen Merkmale, wie auch das Image des Schauspielers mit Rollen- und Figurattributen, sondern setzt diesen gleichzeitig mit einem historischen und aktuellen Modekörper in Verbindung, genauso wie er auf Körperdarstellungen der bildenden Künste und der Popularkultur rekurriert. Es ist ein wandelbarer Körper, der erst durch den Mode-, dann durch den Filmprozess, gleich einer formbaren Masse, den Wünschen angepasst und über die jeweilige Gestaltung von Form,

¹⁰¹ Devoucoux: *Mode im Film*, 2007, S. 203.

Volumen und Farbe präsentiert wird. Generell ist unsere Auffassung von Körper, wie bereits erwähnt, meist durch Kleidung gefiltert, da wir dem Körper üblicherweise in Kleidung begegnen.¹⁰² Genauso haben wir es im Film aus visueller Sicht meist mit bekleideten Körpern zu tun, für die ähnliche Richtlinien wie für den realen bekleideten Körper gelten.

Von dem Moment an, in dem es der Mensch bewußt unternimmt, die Wirkung der Bekleidungskunst zu variieren, sieht der Körper, nachgiebiges Objekt für die Stilisierung, sich bald auf die nebensächliche Rolle eines dürtigen Kleiderständers zurückgedrängt. Man macht mit ihm, was man will, er läßt alle Umwandlungen mit sich geschehen. Schultern und Taille steigen oder fallen, die Brust schwillt an oder verschwindet ganz, der Bauch schiebt sich nach vorn oder ist wundersamerweise ganz abwesend, die Beine schwimmen in Fluten von Stoff, oder sind in Röhrenhosen eingezwängt, an denen die Nähte zu platzen drohen. Die systematischen Deformierungen des Körpers entsprechen einem offensichtlichen Manierismus als dem einzig möglichen Schritt, um alle Phasen einer Projektion des Imaginären zu übermitteln.¹⁰³

Dass Mode, die häufig als ein oberflächliches, sozial und kulturell bedingtes Phänomen bezeichnet wird, welches auf den ahistorischen Körper projiziert wird, nicht nur an der Oberfläche angreift, sondern stark verändernd an dem Körper eingreift, wird beispielsweise bei der Betrachtung von formender weiblichen Unterwäsche deutlich. Der Modekörper ist hiernach ein Körper, der in der Geschichte mit dem natürlichen Körper nur selten übereinstimmt. Diese Entwicklung kulminiert in dem Herausbilden von Models, welche durch spezielle Körperattribute bestimmte Moden erst zur vollen Geltung bringen können, wie der Fotograf F. C. Gundlach veranschaulicht: „Hausmannequins waren auch deshalb notwendig, weil die Kleider der Haute Couture und besonders Diors Kleider extreme Figuren verlangten. Die Wespentaille war ‚in‘, Hüfte und Busen waren betont. Mit der Mode hat sich auch die Figur der Models geändert.“¹⁰⁴ Mode bedient sich also gleichzeitig Tricks mit Korsagen, Bändern und Klebestreifen, um die perfekte Figur zu schaffen, genauso wie Diäten und Sport, um den Körper zu formen. Sahen die 1980er-Jahre im Fitnesswahn Muskeln und Körper als Einheit, machten die 1990er-Jahre wieder stark formende Unterwäsche salonfähig und verwiesen hier bereits auf einen Körper, der durch chirurgische Körperanpassung, als finale Instanz des Eingreifens, geformt werden kann. Hier ist der Körper keine unantastbare Entität mehr, sondern ein Körper, der bearbeitet werden muss, um dem optimalen Ziel zu gleichen.

Die Haut als natürliche ‚Kleidung‘ des Menschen, mit ihren vier Sinnen für Wärme, Kälte, Druck und Schmerz,¹⁰⁵ wird durch den Akt des Einkleidens zwar in ihrer Schutzfunktion verbessert, gleichzeitig aber in ihrer unmittelbaren Verbindung zur

¹⁰² Vgl. Burger: Contemporary Costume Design, 2002, S. 73.

¹⁰³ Wittkop-Ménerdeau: Unsere Kleidung, 1985, S. 41.

¹⁰⁴ F. C. Gundlach, zit. nach Honnef-Harlinger/Honnef: Modewelten, 1989, S. 127.

¹⁰⁵ Vgl. Hoffmann: Kleidersprache, 1985, S. 32.

Umwelt gehemmt. Der bekleidete Körper ist also ein in doppelter Hinsicht geschützter Körper, sowohl vor den Außeneinflüssen, wie auch vor der eigenen Empfindsamkeit. Der ursprünglich nackte Körper wird aber nicht nur durch die Kleidung geschützt und verwandelt, sondern verwandelt auch diese, wie Daniel Davoucoux hervorhebt: „Kleidungsstücke sind räumliche Formen und farbige Stimuli, die den Körper verwandeln, aber zugleich auch durch den Körper verwandelt werden.“¹⁰⁶ Demnach machen nicht nur Kleider Leute, wie Gottfried Kellers Erzählung *Kleider machen Leute*¹⁰⁷ herausstellt, sondern in der Umkehrung machen auch Leute Kleider. Erst durch das Anlegen eines Kleides können seine Form, sein Volumen und seine Farbigkeit zur vollen Geltung kommen, so dass die Wirkung eines Kleidungsstückes je nach Körperformen, Haut- und Haarfarbe stark variieren kann.

Diese enge Beziehung zwischen Kleidung und Körper wird im Film als anthropozentrisch orientiertes Medium, welches sich dem Körper als eines seiner Hauptakteure bedient,¹⁰⁸ zu einer starken Abhängigkeit. Anders als in der realen Welt sind Kleidung und Körper im Film nicht mehr voneinander trennbar, sondern der Körper des Schauspielers und das Kostüm verschmelzen zu einer völligen Symbiose. Wie bereits erwähnt, setzt sich die Figur im Film aus den physischen Merkmalen des Schauspielers und signifikanten Merkmalen der Figur- und Rollenattribute zusammen. Sie sind also das „einmalige Produkt der Wechselwirkung zwischen physischer Identität des Schauspielers und distinktiven Merkmalen der Figur“¹⁰⁹. Die signifikanten Figur- und Rollenattribute setzen sich wiederum aus Gegenständen, zum größten Teil aber aus dem Kostüm zusammen. Die Rolle des Königs, als Bündel von Erwartungen und Konnotationsmerkmalen, die auch außerhalb des Werkes gelten, verlangt beispielsweise traditionell eine Krone, Zepter und Reichsapfel, wie den hermelinbesetzten Mantel, wobei die Figur dazu im Gegensatz, als spezifische Aktualisierung der Rolle und deren Individualisierung, zum Beispiel je nach Charakter oder historischer Zeit eher nach einem blauen oder roten hermelinbesetzten Samtmantel verlangt. Die performative Stärke von Kleidung, die hier im Kostüm zum Tragen kommt, ermöglicht also die visuelle Geburt der gewünschten Figur.¹¹⁰

Dass der Filmkörper aber nicht nur zwischen Schauspieler, Rolle und Figur oszilliert, sondern im Weiteren auch sowohl die öffentlichen wie auch privaten Teilbereiche einer

¹⁰⁶ Davoucoux: *Mode im Film*, Bielefeld 2007, S. 71.

¹⁰⁷ Gottfried Keller: *Kleider machen Leute*. 4. Aufl., Berlin 2016.

¹⁰⁸ Vgl. Davoucoux: *Mode im Film*, Bielefeld 2007, S. 74.

¹⁰⁹ Giannone: *Kleidung als Zeichen*, 2005, S. 142.

¹¹⁰ Vgl. ebd.

Identität verhandelt, wird an dem Beispiel der Königinnendarstellung im Film deutlich. Wird hier das öffentliche Bild des unsterblichen politischen Körpers gegen den natürlichen privaten zweiten Körper meist überakzentuiert abgegrenzt,¹¹¹ geht der Film ELIZABETH sogar so weit, alle Phasen des Prozesses der Konstruktion eines Körpers, der zum Symbol abstrakter Macht wird, zu zeigen. Mit dem Anlegen eines Kostüms wird also nicht nur Kleidung angelegt, sondern eine komplette Figur konstruiert. Die ‚Verkleidung‘, die nicht als solche erkannt werden soll, schafft hier ‚Wirklichkeit‘, konstruiert also die diegetische Welt und wird somit wichtiger Bestandteil des Identifikationsangebotes im Film.

Die Voraussetzung dafür, dass die Unterschiede von Filmfigur, Star und realer Person einer ‚Retusche‘ unterfallen können,¹¹² beruht auf der Tatsache, dass alle Objekte vor der Kamera, ob Schauspieler, Set oder Kostüm, „im fertiggestellten Film ihre ursprüngliche Materialität“¹¹³ verlieren. In der technischen Übersetzung in die Zweidimensionalität wird aus Körper und Kleidung eine untrennbare Einheit. Dass hier häufig die Kontinuität zwischen Innen und Außen im Film nicht hinterfragt wird, macht Kostüme im Film, anders als Kleidung in der Mode, wo der Prozess des Einkleidens und Schminkens eher als ein Prozess des Verhüllens, also der Distanzierung gewertet werden kann,¹¹⁴ zu einem Prozess des Erschaffens von Zugehörigkeiten.

Die Kostüme tragen also dazu bei, den Körper nicht nur zu inszenieren, sondern zu konstruieren, ja zu erfinden. [...] Die Kostüme bilden das Hauptmedium dieser performativen Konstruktion, in der die Kleidung den Körper in ein ästhetisches Objekt verwandelt.¹¹⁵

Diese Kreation eines ästhetischen Objekts zelebriert in beiden Fällen allerdings den ewigen, schönen und perfekten Körper. Einen Körper, der Verfall und Tod in den meisten Fällen negiert und völlig im Feiern eines Mythos aufgeht.

Die Kostüme sind als der sichtbare Körper im Film in doppeltem Sinne als Identifikationshilfen wichtig. Einerseits verbinden sie den Körper des Schauspielers mit der Figur, und gleichzeitig schaffen sie eine Brücke zwischen der filmischen Fiktion und dem Zuschauer. Durch die technische Übersetzung in die Zweidimensionalität findet aber mit der bereits erwähnten Entmaterialisierung auch eine Entkörperung statt. Diese kulminiert in der Tatsache, dass der Film erst durch den Umweg über den Kopf den

¹¹¹ Vgl. Regina Schulte: Der Körper der Königin – Konzeptionelle Annäherung. In: Regine Schulte (Hrsg.): Der Körper der Königin. Geschlecht und Herrschaft in der höfischen Welt seit 1500. Frankfurt/M. 2002, S. 11ff.

¹¹² Vgl. Berg/Engelmeier: Design oder Nichtdesign, 1997, S. 19.

¹¹³ Marschall: Das Kostümbild, 2008, S. 44.

¹¹⁴ Vgl. Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 34.

¹¹⁵ Ebd. S. 73.

Körper des Rezipienten ansprechen kann. Auch wenn die gewünschte Illusion des Films nur durch eine Übersetzung auf die eigenen körperlichen Empfindungen funktioniert, bleibt es ein virtuelles Erlebnis des Kopfes.

Abschließend sei noch darauf hingewiesen, dass es etwas irreführend ist, beim Film vom Körper in seiner Ganzheit zu sprechen. Durch Kameraeinstellung und Blickwinkel, Schnitt und Montage wird der Körper zerstückelt, demontiert und umgeformt, ist also effektiv ein fragmentarischer, der den Erzählstrukturen unterliegt. „The ability of cinematography to divide the human figure into ‚pieces‘ and to arrange these segments into a temporally sequential series transforms the external appearance into a narrational text.“¹¹⁶ Dass zum Beispiel die Spitze eines Schleiers für das Erkennen einer Braut in ihrer Gesamtheit ausreicht, beruht auf den Wahrnehmungsstrukturen und der Konditionierung der Rezipienten, die den Körper nicht nur wieder aus der Zweidimensionalität herausheben können, sondern auch die fragmentarischen Stücke wieder zu einem ganzkörperlichen Bild zusammenfügen, genauso wie sie trotz der Reduktion auf die visuelle und auditive Ebene es ermöglichen, die fehlenden Reize der anderen Sinne auszugleichen und beispielsweise Geruch durch Gestik, Patina und Materialbeschaffenheit erlebbar zu machen.

2.3. Kostümsprache: erste Annäherung

Betrachtet man die Literatur zu Kostümen im Film, ist das Kostüm, trotz seiner Präsenz und Mächtigkeit, wie in den einführenden Kapiteln schon angedeutet, ein eher wenig untersuchtes filmisches Element. Erste bewusste theoretische Annäherungen lassen sich im Zuge der Mise-en-scène-Analyse Anfang der 1980er-Jahre verzeichnen.¹¹⁷ Wobei hier das Kostüm als eines von vielen Elementen, die für die Bildkomposition von Relevanz sind, Beachtung fand. Die Literatur, die sich im Speziellen mit dem Kostüm und dessen Kommunikationsfähigkeit befasst, lässt sich grob in drei Stoßrichtungen untergliedern mit jeweils anderem Fokus: Erstens die Untersuchungen, die sich mit der Symbolik von Kostümen als Kommunikationsaspekt beschäftigen, zweitens die Untersuchungen, die sich speziell mit Weiblichkeitsdarstellungen im Zusammenhang mit dem Kostüm beschäftigen, hier wird also die häufige Zusammenstellung von Mode und Frau aufs Kostüm übertragen und die darin verborgenen Genderaspekte aufgespürt, und drittens die Untersuchungen, die das Kostüm explizit als Zeichen, meist in semiotischen

¹¹⁶ Jurij M. Lotman: *Semiotics of cinema*. Ann Arbor 1976, S. 86.

¹¹⁷ Beispielsweise bei: David Bordwell/Kristin Thompson: *Film Art: An Introduction*. [1. Aufl. 1979] 3. Aufl., New York 1990, S. 132f.

Theorierahmen, verstehen. Diese in drei Stoßrichtungen sollen im Folgenden näher ausgeführt werden.

2.3.1. Kostüme und deren Symbolik als Kommunikationselement

Da der Symbolcharakter von Kostümen als Kommunikationselement häufig als wichtiger Teilaspekt von Einzelfilmanalysen anzutreffen ist, kann dieser auch am besten an einer auf das Kostüm fokussierten Analyse eines Kostümfilmes verdeutlicht werden. Die exemplarische Analyse von DAS PIANO von Jane Campion aus dem Jahr 1993 veranschaulicht, wie das Kostüm als Symbol eingesetzt und verstanden werden kann. DAS PIANO ist ein Filmdrama, das in Neuseeland zur britischen Kolonialzeit spielt. Zentral ist die Dreiecksbeziehung zwischen Ada McGrath (Holly Hunter), ihrem Ehemann Alisdair Stewart (Sam Neill) und dem Siedler George Baines (Harvey Keitel).

Die bildliche Einführung in den Film geschieht mit Hilfe eines Point of View Shots durch Adas Finger, an denen ein goldener Ehering auffällig im Bild platziert ist, auf den Garten. Das Thema Ehe und die durch den Ring evozierten Wertassoziationen wie Liebe, Treue und Zugehörigkeit, werden durch Adas Voice-Over Erzählung, dass sie ihrem Ehemann noch nie begegnet sei, direkt ad absurdum geführt. Genau wie der unbekannte Ehemann in ihrem Leben bildet der Ring einen Fremdkörper an ihrem Finger, einem Teil sozialer Konventionen Englands im viktorianischen Zeitalter. Eine Thematik, die später in der Kleidung mehrfach im Sinne der ‚eingesperrten Frau‘ immer wieder aufgegriffen wird. Im Folgenden wird Ada in einem schwarzen Kleid gezeigt, streng und schlicht geschnitten, ganz der ‚vorbildlichen‘ viktorianische Frau entsprechend. Wirkt die schwarze Kleidung, die eher an Trauerkleidung als an ein Hochzeitskleid denken lässt, aus der heutigen Sicht etwas befremdlich für den gegebenen Anlass, darf hier nicht vergessen werden, dass, wie bereits erwähnt, schwarze Kleidung lange Zeit als teuer zu färbender Stoff den Sonntagsstaat der bürgerlichen Schicht darstellte und als solcher noch bis in die 1950er-Jahre hinein auch als Brautkleid der ländlicheren Bevölkerungsschicht fungierte. Erst aus dem Spiel mit den Erwartungen, den historischen Tatsachen und deren Umsetzung in eine eigene künstlerische Dimension, kann ein komplexer und ambivalenter Charakter wie Ada über das Kostüm erzählt werden.

Ada ist in dieser Eingangssequenz, erst unter den Bäumen wandelnd, dann im Haus, in ihrem schwarzen Kleid fast nur als Silhouette wahrnehmbar. Diese im Laufe des Films immer wieder verwendete Darstellung von Ada über ihre Silhouette stellt sie als Frau, die den Konventionen ihrer Zeit folgt, dar. Die strenge, in der Mitte gescheitelte und eng am Kopf anliegende Frisur, das hochgeschlossene, schlicht geschnittene Kleid, bis oben hin

„zugeknöpft“ über dem festgeschnürten Korsett und den wallenden, Unmengen an Stoff verbrauchenden, sich über die Krinoline bauschenden Rockteil des Kleides, zeigen eine Frau, die gelernt hat, ihre Bewegungen den Einschränkungen, die eine solche Kleidung mit sich bringt, anzupassen und sie mit Eleganz und Würde zu tragen. Ganz im Sinne Daniel Devoucoux: „Ein Kostüm anzulegen, bedeutet für einen Schauspieler regelrecht, eine Rolle oder eine Person anzuziehen, weil damit das gesamte körperliche und sozial-imaginäre Sensorium aktiviert wird“¹¹⁸, beschreibt Holly Hunter das Anlegen des Kostüms als wichtiges Instrument sich in die Rolle Adas einzufühlen. So spricht sie davon, dass gerade das Anlegen des engen Korsetts und des Reifrocks ihr geholfen hat, sich Ada als Rolle zu nähern. Die Komplexität dieses Kostüms und die Herausforderung, darin zu gehen, haben ihr erst das Gefühl dafür gegeben, sich wie eine Frau im 19. Jahrhundert, und wie Ada im Speziellen, zu bewegen.¹¹⁹

In *DAS PIANO* schafft es Jane Campion, dass sich die Charaktere über die viktorianische Rolle ausdrücken, nicht in der Verneinung dieser. Die viktorianische Zeit, sprich die Regierungszeit von Königin Victoria (1837-1901), gilt als Blütezeit des englischen Bürgertums und geht einher mit Themen wie Zensur und Prüderie. Anders als die meistens leicht und romantisch gehaltenen Darstellungen dieser Epoche, wird die Prüderie der Zeit in der dunklen, strengen Kleidung der Siedler aufgegriffen. Adas Kleidung weist neben der strengen Silhouette dieser Zeit nur wenig weibliche Elemente auf, wie etwa die große Schleife an den den Blick einengenden Schutenhüten, oder immer wieder mal zarte Spitze an den Ärmeln oder dem Kragen. Generell zeichnet sie sich den anderen Siedlerfrauen gegenüber durch sehr reduzierten Aufputz, wie beispielsweise Ton in Ton gehaltene Samtbänder, aus. Meist der einzige Farbfleck in der Garderobe Adas ist ihr um den Hals gehängter silberner Notizblock, der sichtbare Verweis auf ihre Andersartigkeit. In seiner Farbigkeit und Fremdartigkeit zu dem Rest der sonst so schlichten Garderobe ist dieser Verweis auf ihre Stummheit gleichzeitig ein erstes Zeichen auf ihre Eigenwilligkeit, ihren starken Willen, einen eigenen Weg zu gehen. So wird sie durch ihre Kleidung als eine einerseits in den Konventionen gefangene Frau, andererseits aber auch als mystisch, eigenwillig und unergründlich definiert. Eine Frau, die so gefangen in sich selbst ist, dass sie die Interaktion mit der Umwelt, das Kommunizieren ihrer Gefühle nur über ihr Piano, ihre Tochter Flora (Anna Paquin), den Notizblock oder die Sprache der Kleidung zulassen kann. Erst als sie im Laufe des Films

¹¹⁸ Devoucoux: *Mode im Film*, 2007, S. 55.

¹¹⁹ Vgl. Holly Hunter. In: *Making of THE PIANO* (Das Piano), AUS, NZ, F 1993, R: Jane Campion, DVD 2 Bonusmaterial (Kinowelt 2003), TC 00:01:34 – 00:02:10.

nach und nach sich selber und die eigene Leidenschaft entdeckt, kann sie in der Schlusssequenz des Filmes abweichend von ihrer bis dahin üblichen Kleidung ein leichtes, verspieltes, hellblau geblühtes Kleid tragen, das sie jünger und emotional ‚weicher‘ wirken lässt.

Als Gegenpol zu den angezogenen, völlig gepanzert wirkenden Siedlern spielt der Film DAS PIANO mit dem Entkleiden dieser, mit dem Eindringen in die Privatsphäre, in die Schichten, die unter der Oberfläche verborgen sind. Die An- und Entkleideszenen sind, auch wenn dabei ein starkes Augenmerk auf der Entkleidung liegt, also auf den ersten Blick eher dem Demontieren als dem Schaffen einer Person, in zwei Themenblöcke untergliedert. Findet sich auf der einen Seite das Entledigen der schweren Überkleider zum Schaffen von Bequemlichkeit und Intimität, beispielsweise zwischen Mutter und Tochter, sind die dem zweiten Themenblock zugeordneten Entkleidungsszenen sexuell motiviert. Durch den Handel, den Ada mit Baines geschlossen hat, bei dem sie ihm, um ihr Klavier zurück zu gewinnen, für jede schwarze Taste einen Gefallen tut, entsteht hier ein subtiles Werben zwischen Zwang und Befreiung, das sich über das sukzessive Entkleiden Adas abspielt.

DAS PIANO bedient sich hier sowohl inhaltlich wie auch formal stark dem Kontrastieren. Dementsprechend lebt der Film in der Dualität von Natur und Zivilisation, den gebändigten Siedlerfrauen und den freizügigen Maoris, Stewart und Baines, öffentlich und privat. Ein Großteil dieser Kontrastierung ist erst über das Kostüm möglich, wie die Kostümbildnerin Janet Patterson am Beispiel von Stewart und Baines erläutert:

It was important to set contrasts between the rivals for Ada's love so we used the language of clothes to set a number of distinctions. [...] We worked with colours to make Baines look more eccentric [...]. Stewart, on the other hand, is rigid and awkward, which we accentuated by making his clothes too small to make him more uncomfortably uptight.¹²⁰

Auf der einen Seite ist also Stewart, der sich sichtlich unwohl in seiner ‚Haut‘ fühlt, unbequem und selbst bei der Hitze bis oben hin zugeknöpft und mit dem obligatorischen Halstuch, dem unverzichtbaren Accessoire dieser Zeit, bekleidet, während Baines dagegen lockerer, souveräner und nach seinen Knöpfen zu urteilen auch deutlich offener wirkt. Was hier im Kleinen über Kontraste in Andeutungen mit Knöpfen, Farben und Passform geschieht, hat seine visuell stärkste Entsprechung in dem Ablegen der schwarzen Kleidung und dem Freigeben des Blicks auf die helle Unterwäsche. Dieser Wechsel vom be- zum entkleideten Zustand, von dem Schwarz in das Weiß, ist

¹²⁰ Janet Patterson. zit. nach Stella Bruzzi: *Bodyscape*. In: *Sight & Sound* (1993), H.10, S. 9.

gleichermaßen Ausdruck der Veränderung des psychologischen Raums. Mit dem Rückzug in die Privatsphäre und dem Entledigen der Oberbekleidung verhalten sich Ada und Flora freier und fröhlicher als sonst allen anderen gegenüber.

Ada und Flora bilden durch ihre Kleidung von Anfang an eine unverkennbare Einheit, die noch durch den Eindruck verstärkt wird, dass Flora wie eine Miniaturversion von Ada (siehe Abbildung 5a) wirkt. Besonders deutlich wird dies in der Ankunftssequenz der beiden Frauen in Neuseeland. Hier stehen die beiden sauberen, adretten Frauen aus der Zivilisation den verwahrlosten und schmutzigen Matrosen fremd gegenüber. Mit ihren zierlich geschnürten Oberkörpern, den überdimensionalen Röcken und den Schutenhüten wirken sie in der Strandszene wie Puppen, die zwischen den großen Gepäckstücken gestrandet sind.



Abb. 5a: Das Piano: Mutter und Tochter¹²¹

Die Kleider der Matrosen, die mit Hilfe der Patina soziale Abstufungen genau nachzeichnen, veranschaulichen deutlich, wie komplex sich ein Kostüm zusammensetzt, bei dem nicht mal die Art und Weise, nach der ein Ärmel hochgekrempelt wird, dem Zufall überlassen werden kann. Was sich in der Eingangssequenz bereits angedeutet hat und hier, wie auch den Rest des Films dessen visuellen Look bestimmt, ist eine starke Farbreduzierung, die zwar alle Farben zulässt, bevorzugt aber mit den Farben Schwarz, Blau, Grau und Braun arbeitet, und die fröhlichen Farben wie Gelb, Rot und Grün nur in gedeckter Version verwendet. Dieses Farbkonzept, das nicht nur für die Kostüme gilt, sorgt in Kombination mit dem Plot und dem ewig regnerischen Wetter für eine recht düstere, beengende Stimmung des Films. Die Aussage über Farben und deren Wirkung

¹²¹ Vgl. THE PIANO (Das Piano), AUS, NZ, F 1993, R: Jane Campion. TC: 00:22:46. Aus Copyright Gründen sind die Abbildungen in diesem Kapitel vereinfachte, nur an Screenshots orientierte Darstellungen.

ist aber immer nur in historischem, kulturellem und sozialem Kontext möglich, da es keine allgemeine und zeitlose Farbsymbolik gibt.¹²² In dieser reduzierten Farbigkeit kommen die Szenen, in denen sich Ada und Flora zur Nachtruhe zurückgezogen haben, und entweder in Hemdchen, Korsett und Unterrock oder Nachthemd Mutter-Tochter Themen besprechen, besonders zur Geltung. Die Weichheit, welche hier durch die helle Kleidung der Wäsche, den Spitzen am Ausschnitt und der stärkeren Bewegungsfreiheit suggeriert wird, verstärkt noch den Eindruck einer weiblichen Verschwörung zwischen den beiden und lässt sie buchstäblich in einem anderen Licht erscheinen, indem das hier verwendete goldene Licht, den Kerzenschein simulierend, Adas Gesicht den sonst herben Zug verlieren lässt. Die Entkleidung, die hier Intimität und Zugehörigkeit schafft, ist aber eine unvollständige, denn trotz der suggerierten Weichheit tragen beide Frauen immer noch eine Menge Stoff und Eisen am Leib. Erst mit der sexuell konnotierten Entkleidung ist eine völlige Entkleidung in DAS PIANO möglich.

Bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sich Baines in Ada verliebt, wird die Kleidung der Frauen als Last dargestellt. Schwere, häufig von Regen durchnässte Kleider, völlig ungeeignet für den Urwald und den Matsch, in dem man mit den schmalen Schnürstiefeln bis zu den Knöcheln versinkt, spiegeln die Unfähigkeit der Siedler und deren Schock mit den gegebenen Umständen der Kolonien umzugehen wider. Mit der aufkeimenden Liebe zwischen Baines und Ada steht nicht mehr die soziale Determinierung der Kleidung im Vordergrund, sondern sie wird abgelöst von dem Potential der sexuellen Ausdrucksmöglichkeiten, die diese Art der Kleidung birgt.¹²³

Adas Loslösen aus ihrer sozialen Rolle geschieht gleichzeitig mit dem Loslösen aus ihrem Kleiderpanzer. Auch wenn der Akt des Entkleidens ein von Baines geforderter ist, so ist sie doch aus freien Stücken auf den Handel eingegangen und hat sich mit dieser Selbstbestimmtheit aus der geforderten Passivität genauso wie aus der geforderten Prüderie befreit, denn „the Victorians were obsessed with hiding anything that could be deemed suggestive of sex or nakedness.“¹²⁴ Die Entkleidung Adas verbildlicht hier durch das Entledigen der äußeren Hülle auch die Befreiung von äußeren Zwängen und das Kennenlernen ihrer selbst. In gleichem Maße, in dem Ada die Kleidung ablegt, legt sie mit diesen äußeren Schutzhüllen auch die inneren ab und entdeckt nach und nach ihre ‚wahren‘ Gefühle. Adas Kleidung wird hier mehr und mehr von einem Symbol der Unterdrückung zu einem der Befreiung:

¹²² Vgl. Burger: Contemporary Costume Design, 2002, S. 66f.

¹²³ Vgl. Bruzzi: Bodyscape, 1993, S. 10.

¹²⁴ Ebd. S. 9.

Campion's innovation in *The Piano* is to discover a language which articulates a radical opposition to the restrictions imposed on nineteenth-century women through the very means by which those restrictions are usually manifested – the clothes. Throughout the film clothes function as agents to liberate rather than to constrain.¹²⁵

DAS PIANO spielt zu einer Zeit, in der noch eine starke Unschuldsvorstellung in Bezug auf Sexualität, Erotik und Liebe als vorherrschend angenommen wurde, die für heutige Menschen mit liberal-westlicher Sozialisation nur schwer nachzuvollziehen sein dürfte. So stehen Ada und Baines diesen Gefühlen blind gegenüber und können sich erst durch ein langsames Entdecken einander annähern. Während der sogenannten ‚Klavierstunden‘, die Ada Baines geben soll, fordert er sie auf, sich Schritt für Schritt zu entkleiden, wobei der Moment der Verführung eher von dem Aspekt des Auspackens, sprich, etwas zu entdecken was eigentlich Tabu ist, als von dem ‚Striptease‘, als das kunstvolle Hinauszögern, getragen wird.

Die Entkleidung Adas beginnt mit dem Befehl Baines „Zieh deinen Rock hoch.“¹²⁶ Aus seiner Sicht unter dem Klavier, zu ihren Füßen liegend, sehen wir ein Close auf die vielen Schichten unter dem schwarzen Kleid. Außer einem kleinen Loch im Strumpf, dem Baines besondere Aufmerksamkeit zukommen lässt, ist jedes bisschen Haut verdeckt und hinter wollenen Strümpfen mit dem obligatorischen Strumpfband und den, wegen des unmittelbaren Kontakts mit den Genitalien intimsten aller Kleidungsstücke, den bis über die Knie reichenden Pantalons, versteckt. Dass der nackte Körper aber nicht nur gut verdeckt, sondern gleich hinter Gitterstäben weggesperrt wirkt, dafür sorgt der Anblick der Quer- und Längsverstrebungen der Krinoline (siehe Abbildung 5b). Genauso geschützt und gepanzert wirkt der Oberkörper, als Ada sich in der folgenden ‚Klavierstunde‘ ihres Jäckchens entledigt und das Korsett über dem dünnen Hemd freilegt (siehe Abbildung 5c).

Was Wilfried Wördemann über die Doppelbödigkeit des deutschen Kaiserreichs sagt, gilt gleichermaßen für die viktorianische Doppelmoral, denn indem „die Frauenkleidung das Weibliche gleichzeitig verbergen und herausstellen sollte“¹²⁷ verweist sie genau auf das, was sie verbirgt. Der durch das Korsett also gleichzeitig gezähmte und sexuell betonte Frauenkörper, kann dem erregten Atem Adas kaum Platz geben. Die Verletzlichkeit und Unsicherheit Adas, die über die nackte Haut der Arme und Schultern

¹²⁵ Ebd. S. 8.

¹²⁶ THE PIANO (Das Piano), AUS, NZ, F 1993, R: Jane Campion, DVD (Kinowelt 2003), TC 00:43:59.

¹²⁷ Wilfried Wördemann: Dessous und Moral. Zur Geschichte der weiblichen Unterwäsche im zweiten deutschen Kaiserreich. In: Uwe Meiners (Hrsg.): Korsetts und Nylonstrümpfe. Frauenwäsche als Spiegel von Mode und Gesellschaft zwischen 1890 und 1960. Oldenburg 1994, S. 21.

erzählt wird, steht im Gegensatz zu der selbstverständlichen Nacktheit, die Ada ausstrahlt, als sie sich in der nächsten ‚Klavierstunde‘ völlig entkleidet.

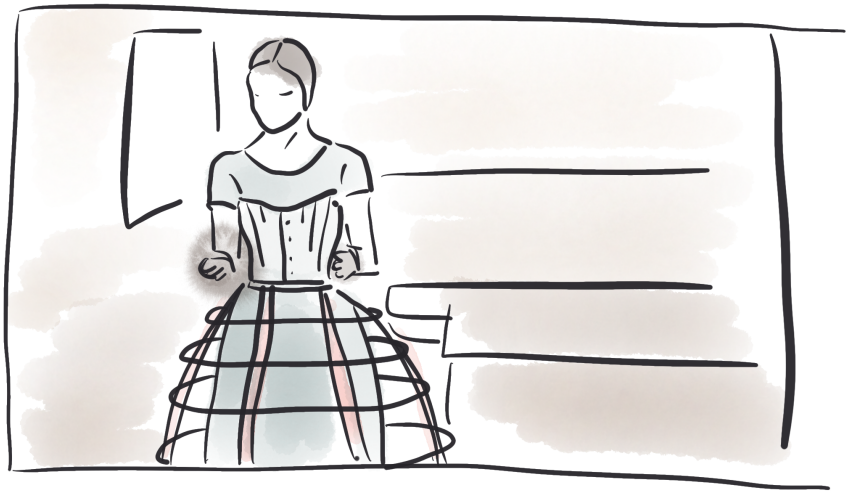


Abb. 5b: Das Piano: Entkleidung 1¹²⁸



Abb. 5c: Das Piano: Entkleidung 2¹²⁹

Werden die Liebesszenen in DAS PIANO immer durch die Augen dritter wahrgenommen,¹³⁰ dominiert bei der langsamen Entkleidung Adas Baines Perspektive. Aus seiner Sicht fährt die Kamera über Adas Körper und macht dabei fast fetischbehaftet an kleinen Details halt. Der ganze Film ist geprägt von einem voyeuristischen Blick, der verstärkt wird, indem das Geschehen häufig hinter Vorhängen, Fensterscheiben, als Schattenspiel oder durch Ritze in der Wand passiert, Techniken, die den Rezipienten zum ‚Mittäter‘ werden lassen.

¹²⁸ Vgl. THE PIANO, 1993, R: Jane Campion. TC: 01:00:14.

¹²⁹ Vgl. THE PIANO, 1993, R: Jane Campion. TC: 00:46:47.

¹³⁰ Vgl. Monika Suckfüll: Film Erleben. Narrative Strukturen und psychologische Prozesse – DAS PIANO von Jane Campion. Berlin 1997, S. 67.

Neben dem Korsett ist die Krinoline das bekleidungstechnisch bedeutendste Symbol dieser Zeit, welches die geforderten Körperformen erst ermöglichte. Nachdem die Kleidung durch das Tragen mehrerer Unterröcke als Gegenpol zu der schlanken Linie des Empire im Biedermeier wieder sehr schwer und unhandlich geworden war, wurde 1855 als Rückgriff auf die Reifröcke des 18. Jahrhunderts eine neue Form des Unterrocks entworfen, in den zehn Metallstreifen im Abstand von acht bis zehn Zentimetern eingenäht waren. Die sogenannte ‚Krinoline‘ überzeugte mit ihrer Leichtigkeit gegenüber den Vorbildern mit Fischbeinverstärkungen und bestimmte von etwa 1850 bis 1870 das voluminöse Aussehen der Damen.¹³¹

Die Darstellung der Krinoline ist in DAS PIANO eine völlig andere als ihre sonst typische Verwendung als Symbol der Unterdrückung oder der Romantisierung. Die statische Unbeweglichkeit, die meist hiermit einhergeht, wird von Jane Campion aufgebrochen und die Krinoline zu einer Metapher der Verwandlung, die als Gegenspieler zum Piano eine Folge von Stimmungen und Emotionen darstellt und evoziert.¹³² Die vier Teile des narrativen Schemas des Films wie sie Daniel Devoucoux zeichnet: „die Unterwerfungsphase am Anfang, die Entdeckung und das Ausprobieren der Autonomie, die repressive Phase mit der Bestrafung und die Erfahrung der neuen Freiheit“¹³³ lassen sich an den Metamorphosen der Krinoline, die weit über die gegenständliche Verwendung eines Reifrockes hinausgehen, nachzeichnen.

In der ersten Phase des Films ist der Einsatz der Krinoline klassischen Vorstellungen unterworfen und bildet sowohl Gefängnis und Verpanzerung, wie auch Schutz. Dass die Krinoline mit ihren Quer- und Längsverstrebungen aus Eisen an die Gitterstäbe eines Gefängnisses erinnert, ist eine häufig angewandte Metapher. Besonders aus feministischer Sichtweise ist die Krinoline deutlicher Ausdruck einer in der Bewegung eingeschränkten Frau. Dass die Krinoline aber in der Gleichzeitigkeit des Versteckens, so werden beispielsweise die Beine vor den lüsternen Männerblicken geschützt, und des Ausstellens, indem die Hüfte als Fruchtbarkeitssymbol betont wird, einen ambivalenten Stellenwert hat, greift DAS PIANO bereits in der Ankunftssequenz am neuseeländischen Strand auf. In der ersten Umkehrung der Krinoline wird diese von dem unpraktischen Gefängnis der Beine zum Schutz der beiden Frauen in der Nacht. Die Krinoline, umspannt mit dem Unterrock, übernimmt die Funktion eines Zeltes, das vor Dunkelheit, Kälte und Wind schützt (siehe Abbildung 5d). Die sonst eher für die weibliche Eitelkeit

¹³¹ Vgl. Wördemann: Dessous und Moral, 1994, S.23.

¹³² Vgl. Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 58f.

¹³³ Ebd.

stehende Krinoline vermittelt hier eine andere Art der Weiblichkeit, in dem die Gemütlichkeit und Wärme, die von dem ‚Zelt‘ ausgehen, sich eher mit den weiblichen Attributen der Mütterlichkeit und des Schaffens eines Heims assoziieren lassen.

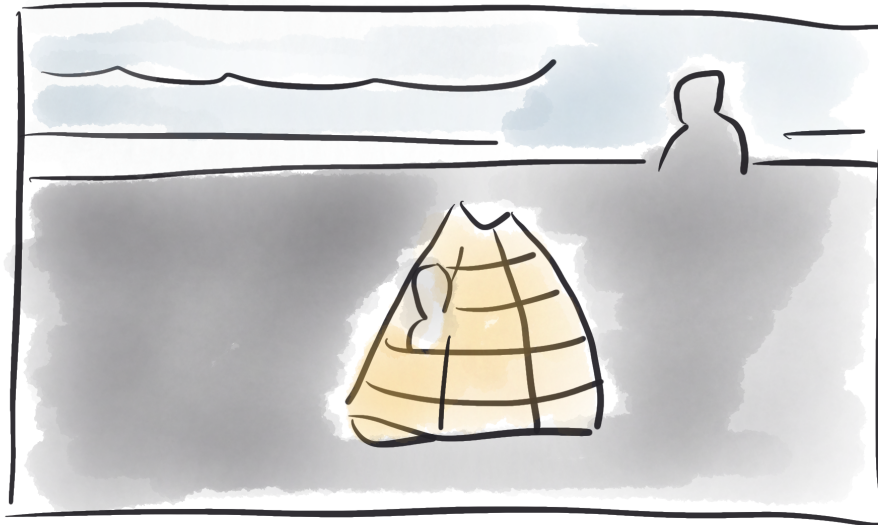


Abb. 5d: Das Piano: Übernachten am Strand¹³⁴

In der zweiten Phase des Films, die dem Entdecken und dem Ausprobieren der eigenen Autonomie gewidmet ist, öffnet sich die Verpanzerung Adas und lässt die Frau darunter erscheinen. Schritt für Schritt wird die streng wirkende Frau durch das Ablegen ihrer Kleidung erst demontiert, um darüber zu einer selbstbestimmten, freieren Frau zu werden. Mit dem ersten Blick Baines unter ihre Röcke wird deutlich, wie stark durch dieses Propagieren der kompletten Verhüllung jedes Detail erotisch aufgeladen ist. Der Blick unter die Röcke ist im Film mehrmals thematisiert. So etwa ganz zu Anfang, völlig kindlich-unschuldig motiviert, als die Maoris Adas Kleidung als Kuriosität bestaunen, über den sexuell-lustvollen Blick Baines, bis zu dem sexuell-frustrierten Blick Stewarts bei dem Versuch Ada zu vergewaltigen.

In der repressiven Phase, als dritte Phase des Films, wird die Krinoline plötzlich als sperriges Objekt zu einem Hindernis für beide Seiten. Ada, die von dem durch Regen und Schmutz schweren Kleid, sowie dessen Volumen, an einer Flucht gehindert wird, ist gleichermaßen machtlos wie Stewart, der den Vergewaltigungsversuch durch die Stoffmassen und das Gestänge hindurch nicht vollenden kann. Ein erster spielerischer Hinweis auf diese Szene ist schon viel früher im Film zu finden, als Stewart mit einem Friedensangebot in das Zimmer der beiden Frauen kommt und noch im Türrahmen sich in den Krinolinengestängen verfängt. Was für Baines ein Instrument der Erotisierung

¹³⁴ Vgl. THE PIANO, 1993, R: Jane Campion. TC: 00:08:05.

darstellt, ist für Stewart ein Hindernis zum weiblichen Mysterium, zu dem er keinen Zugang hat, was ihn daran hindert, ins ‚Frauenzimmer‘ vorzudringen.

In dem Übergang zur letzten Phase des Films, der Erfahrung des neuen Glücks, wird die Krinoline noch einmal buchstäblich von innen nach außen gekehrt. Im Kampf Adas, als sie von dem Piano in die Tiefe des Meeres gezogen wird, wirkt die nach oben geklappte Krinoline wie ein Ballon, der Ada vor dem Sinken rettet, (siehe Abbildung 5e) bis sie sich selber für das Leben entscheidet.

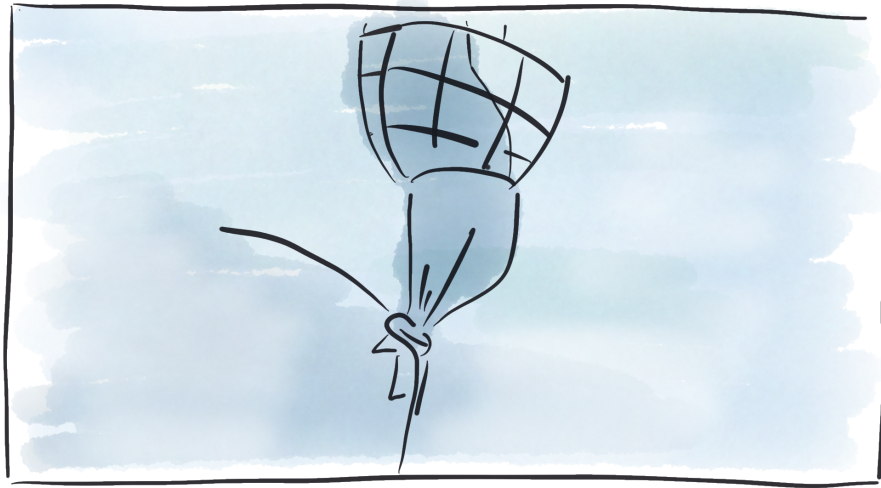


Abb. 5e: Das Piano: Unter Wasser¹³⁵

Auch wenn es in DAS PIANO im Speziellen um den weiblichen Körper geht, wird der männliche Körper immer wieder thematisiert: Baines, welcher in der Szene, in der man ihn das erste Mal halbentkleidet sieht, durch löchrige und sichtlich ungewaschene Unterhosen, die die Kamera mit einem Schwenk nach oben deutlich in den Blick nimmt, als Junggeselle definiert, bietet, während er das Klavier wie eine kostbare Geliebte mit seinem Hemd abstaubt, seinen völlig nackten Körper den Blicken des Publikums dar. Durch seitlich einfallendes Licht, nebelartigen Staub und eine sehr intime Kameraführung, die ähnlich einer streichelnden Hand über seinen Körper fährt, wirkt er glorifiziert und ästhetisiert trotz erster Alterserscheinungen und eines nicht den klassischen Maßstäben des Schönheitsideals entsprechenden Körpers. Seine selbstbewusste Nacktheit und die weich gewellten offenen Haare propagieren eine völlige Natürlichkeit, die einen starken Kontrast zu Stewart bildet. Dieser wiederum, mit seinen fettigen Haaren und dem zwanghaften Verhalten, sich in den wenigen intimen Szenen zwischen Ada und ihm immer wieder zu bedecken, kann Nacktheit nicht ertragen. Er

¹³⁵ Vgl. THE PIANO, 1993, R: Jane Campion. TC: 01:47:19.

kann es nicht zulassen von Ada zum Objekt gemacht zu werden und darf dadurch nicht zum aktiven Subjekt werden.

Die Thematik des konstruierten Geschlechts greift der Film DAS PIANO in der mehrdeutigen Kleidung der Maoris auf. Mit dem Tragen einer bunten Mischung aus traditioneller Kleidung der Maoris, neu interpretierter Elemente aus der Kleidung der Siedler, sowie Klischeesignifikanzen von Ureinwohnern schlechthin, wie Federschmuck im Haar, werden sie als ein Volk zwischen Anpassung und Erhalten der eigenen Kultur gezeichnet. Anders als die Siedlerfrauen tragen die Maorifrauen aber keine stützende Unterwäsche, keine Korsetts, keine Reifröcke, sondern weich fallende, die Beine umspielende Röcke und locker sitzende Oberteile. Der spielerische Umgang der Maoris mit den klassischen Insignien von Macht, Männlichkeit und Weiblichkeit, den die Siedler propagieren, wird über das Kostüm beispielsweise mit dem Zylinder erzählt, der von einer der Maorifrauen häufig getragen wird (siehe Abbildung 5f).



Abb. 5f: Das Piano: Maorifrau mit Zylinder¹³⁶

Mit dem Einsatz der Unterwäsche in all seiner Ambivalenz und dem Erzählen der selbstbestimmten De- und Konstruktion Adas über deren Entkleidung, versucht DAS PIANO die Objektivierung der Frau zu durchbrechen, ohne allerdings ihre sexuelle Wirkung zu negieren. Im Mittelpunkt des Films steht eine Frau, die ungeachtet der widrigen Umstände ihre Sexualität und Leidenschaft lebt, und sich nicht durch die Konventionen der Gesellschaft, ihren Mann oder die Kleidung davon abhalten lässt.

Indem hier im Besondern die Symbolik, in Form von Korsett und Krinoline als das bekleidungstechnisch bedeutendste Symbol des Films, herausgearbeitet werden, veranschaulicht diese exemplarische Einzelfilmanalyse, wie die Symbolik von Kostümen

¹³⁶ Vgl. THE PIANO, 1993, R: Jane Campion. TC: 01:05:07.

als Kommunikationsaspekt in Kostümanalysen eingesetzt wird. Was hier zudem bereits anklingt, sind die häufig mit dem Kostüm, als ein konstituierendes Element der Charaktere im Film, einhergehenden Genderaspekte. Ganz verhaftet in der historisch-tradierten Zusammenstellung von Mode und Frau, wird das Kostüm hier häufig als Gestaltungsmittel verstanden, das im Besonderen die filmische Frau konstituiert.

2.3.2. Kostüme als ‚weibliches‘ Gestaltungsmittel

Nietzsche soll in Bezug auf Frauen gesagt haben: „Niemand will sie geschenkt: so muß sie sich schon verkaufen!“¹³⁷ Dass die Verpackung hierbei meist wichtiger ist als der Inhalt, ist eine häufig angewandte Marketingregel, die in dem Zusammenspiel von Mode – als einem zentralen Teilaspekt des Kostüms – und Weiblichkeit zur Vollendung gebracht wird.¹³⁸ Spätestens seit Anfang des 19. Jahrhunderts wird Mode, als Mittel der Demonstration im Sinne einer geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung, bei welcher der Frau die Rolle der Repräsentation von ökonomischem, sozialem und kulturellem Stand zugedacht wird, als reine Frauensache angesehen.¹³⁹ Der Mann hat sich hier bereits ganz aus dem modischen Geschehen zurückgezogen, wie Gertrud Lehnert veranschaulicht: „Von Mode für Männer kann – so scheint es oft – keine Rede mehr sein, seit der schlichte Anzug Ende des 18. Jahrhunderts zur Standardbekleidung für Männer geworden ist“¹⁴⁰ und ist trotzdem Anlass und Schöpfer für die weibliche Mode:

Männer schaffen Mode, Frauen konsumieren sie – paradoxerweise gilt seither Mode dennoch als reine Frauensache. Erst seither ist die Rede von der Mode von jener Ambivalenz geprägt, die (nur) Frauen schön und weiblich und modebewusst haben will und sie zugleich deswegen als frivol und oberflächlich kritisiert.¹⁴¹

In dieser klaren Rollenzuweisung stellt Mode eines der wichtigsten Verbindungsglieder zwischen den ideologischen Geschlechterbildern dar. Wie bereits ausgeführt, ist Mode zu einem großen Teil aus dem Aspekt der Sexualisierung geboren und in dieser Tradition ein entscheidender Parameter in der Geschlechterzuweisung, dem performativen Akt der Geschlechtskonstruktion.¹⁴² Indem Mode aber Geschlecht, hier im Speziellen Weiblichkeit, konstruiert, macht sie die Frau als ‚Kunstprodukt‘ sichtbar. In der

¹³⁷ Friedrich Nietzsche: Nachlaß 1882-1884. Zitiert nach: Giorgio Colli/Mazzino Montinari (Hrsg.): Friedrich Nietzsche: Kritische Studienausgabe. München 1999, S. 256.

¹³⁸ Vgl. Nérét, Gilles: 1000 Dessous. Eine Geschichte der Reizwäsche. Köln u.a. 1998, S. 19.

¹³⁹ Vgl. Doris Kolesch: Mode, Moderne und Kulturtheorie – eine schwierige Beziehung. Baudelaire, Simmel, Benkamin und Adorno. In: Gertrud Lehnert (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 26.

¹⁴⁰ Gertrud Lehnert: Mode, Weiblichkeit und Modernität, In: dies. (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 12.

¹⁴¹ Ebd.

¹⁴² Vgl. Judith Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/M. 1991, S. 24.

Betrachtung aus der feministischen Warte kann man in der Weiterführung dieses Gedankens sagen, dass sich Frau und Mode zu einem Bild zusammenschließen, dessen Funktion die Bestätigung und Anregung der männlichen Imagination ist.¹⁴³

„Was eine Frau auch trägt, es ist wohl immer mehr Verkleidung, denn Kleidung, mehr Maskerade und Geschenkverpackung, denn zweckmäßiger Körperschutz.“¹⁴⁴ Die Schönheit, die mittels der Mode erreicht werden soll, wird zum Machtfaktor, sowohl den Frauen gegenüber, denen das Erlangen dieser einiges abverlangt, wie auch den Männern gegenüber, die sie wehrlos macht. Laut Melanie Hausmann gipfelt diese historische Entwicklung in dem heutigen „Mythos der schönen Frau“¹⁴⁵, der durch die Massenmedien, unsere Kultur und Sozialisation evoziert und gepflegt wird. Dieser Mythos der schönen Frau stellt eine doppelte Fiktion zugunsten der Ökonomie dar, indem er die Frau mittels der Mode nach etwas streben lässt, das nicht erreichbar ist und den Mann auf die Rolle des Voyeurs reduziert, dessen Wunschvorstellungen bereits vorgegeben sind und dessen Ziele genauso utopisch sind wie die der Frauen.

Der feministischen These, die besagt, dass Frauen durch die omnipräsenten Schönheitsrituale korrumpiert seien und deshalb, vermeintlich freiwillig, den jeweiligen modischen Vorstellungen einer Gesellschaft folgen, steht entgegen, dass Mode integraler Bestandteil der Selbstschaffung von Menschen ist und als solcher Möglichkeiten bietet, aktiv die eigene Individualität zu gestalten. Ob nun Fremd- oder Eigengestaltung, der weibliche Körper bleibt durch die Mode ein inszenierter, durchaus im theatralischen Sinne.

Scheint der Mann in der ‚Verpanzerung des klassischen Anzuges‘¹⁴⁶ fast körperlos, kann man bei der Frau sagen, sie ist ihr Körper und wird auf die, die Weiblichkeit betonende Körperteile wie Brust, Beine und Po, reduziert. Diese Dualität spiegelt sich auch in den bevorzugten Stoffen wider, nach welchen den Frauen eher Seide, Satin, Samt und Taft zugeordnet wird, welche in ihrer Haptik für weiche makellose Haut stehen, Stoffe, die die weibliche Sensibilität fast greifbar machen, während die klassischen Männerstoffe immer noch die gedeckten, dunklen festen Woll- und Tuchstoffe sind. Anders als die Frau, bei der die Mode den Körper als Signifikanz der Weiblichkeit

¹⁴³ Vgl. Kolesch: Mode, Moderne und Kulturtheorie – eine schwierige Beziehung, 1998, S. 40.

¹⁴⁴ Melanie Hausmann: Fetisch Weiblichkeit: Der Mythos der schönen Frau? Eine gesellschaftskritische Betrachtung anhand der Bedeutung von Dessous. Berlin 2001, S. 59.

¹⁴⁵ Ebd. S. 63.

¹⁴⁶ Vgl. Marisa Buovolo: Die textile Sprache der Männlichkeit. In: Welt.de, 11/06/2007, URL: http://www.welt.de/welt_print/article937419/Die_textile_Sprache_der_Maennlichkeit.html (21.05.2018).

herausarbeitet, bedient sich der Mann eher vom Körper unabhängiger Symbole, um seine Männlichkeit zu unterstreichen, wie beispielsweise des Hutes:

Auch in seiner Wahrnehmung durch die Bildmedien wirkt der Hut „als ein geometrischer Korpus, der vom männlichen Körper absteht und in den Bildraum hineinragt [sic!]. Damit scheint er eine kulturelle Männlichkeit zu definieren, die sich, wie kulturanthropologische Vergleiche zeigen und bestätigen, dadurch stets von der Frau abhebt, dass er auf äußere, dem Körper fremde Signifikanzen zurückgreift.“¹⁴⁷

Bei der Frau wiederum wird der Körper durch die speziellen Formungen zum kulturellen Gegenpol des Männlichen. Um Weiblichkeit durch die Formung als konstituiert anzusehen, ist die Prägung der Fremd- und Selbstwahrnehmung der Frau durch den sogenannten ‚männlichen Blick‘¹⁴⁸ entscheidend. Der ‚männliche Blick‘ wird hier als kulturelle Institution gesehen, die nicht den Blick des einzelnen Mannes meint, sondern vielmehr die Wahrnehmung der Frau als Objekt.¹⁴⁹ Indem er jedoch auch häufig von Frauen auf sich selbst und andere angewendet wird, spiegelt er den Traum, sich selber mittels der Mode zu definieren, wider.

Der weibliche Traum der Mode beinhaltet die Dualität von Identität und gleichzeitigem Anderssein: „man sieht also die Frau in der Mode gleichzeitig davon träumen, sie selbst und eine andere zu sein.“¹⁵⁰ Wichtig hierfür ist die starke Stereotypisierung von Frauenbildern, die die Mode als Weiblichkeitsbilder anbietet. So werden die Urbilder von Weiblichkeit, das der ‚Mutter‘ und der ‚Hure‘, in Unterkategorien gespalten, die in dem Vereinfachen von Identifikation eine stabilisierende Funktion übernehmen. Aus der Märchentradition kommend, von Mode und Film übernommen, haben sich, nach Andrea und Wolfram Domke, verschiedene Weiblichkeitstypen entwickelt, die in der Regel mit einer bestimmten Basisgarderobe versehen sind: Die ‚Mutter‘ in wärmender Hauskleidung, etwas muffig, gegen die ‚Tochter‘, die, in kurzem Rock und freiem Dekolleté versucht, aufreizend die Männerblicke auf sich zu lenken, die ‚Prinzessin‘ mit dem Traumgewand, welches im Hochzeitskleid seine Manifestation erlangt, gegen die ‚Magd‘, in ihrer Arbeitskleidung, den sogenannten Basics des Alltags sowie die ‚Hexe‘, die sich durch das Tragen von Reizwäsche auszeichnet und in der ‚Femme fatale‘ ihre Vollendung findet, gegen die geschlechts- und körperlose ‚Heilige‘, die eher als ‚graue Maus‘ in der Massenkongektion

¹⁴⁷ Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 175.

¹⁴⁸ Vgl. Laura Mulveys: Visuelle Lust und narratives Kino. In: Franz-Joseph Albersmeier (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart 2003, S. 389-408.

¹⁴⁹ Vgl. Gertrud Lehnert: »Es kommt der Moment, in dem sie selbst ihre Puppe ist« – Von modischen Körpern, Frauen und Puppen. In: dies. (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 91.

¹⁵⁰ Barthes: Die Sprache der Mode, 1985, S. 262.

untergeht.¹⁵¹ Als Identifikationshilfe soll dieses Angebot aber nicht unterschiedliche Frauentypen definieren, sondern die verschiedenen Facetten von Weiblichkeit, die parallel in ein und derselben Frau leben können, aufzeigen. Ob nun als perfekte Hausfrau, als Sexsymbol oder als distinguierte Dame, in allen Fällen ist ihre Funktion in erster Linie auf den Mann ausgerichtet und über die Kleidung symbolisiert. Die Identifikationsangebote sind somit durch die Wunschbilder des ‚männlichen Blicks‘ gespeist. Es geht nicht um die Frau an sich, sondern um ihre Objektivierbarkeit und die Wunschvorstellungen, die sie gleichermaßen bei Männern wie bei Frauen hervorruft.

Ganz in dieser Tradition feministischer Perspektive verhaftet, lassen sich die Auseinandersetzungen mit dem Kostüm als Mittel der Weiblichkeitsinszenierungen, wenn auch mit unterschiedlichen Schwerpunkten, häufig in Arbeiten zu Kostümen finden. So widmen sich der Interaktion von Frau, Sexualität und Kostüm im Film, mit dem Blick auf historische Melodramen, beispielsweise Harper¹⁵² und Cook¹⁵³ oder mit Schwerpunkt auf die Bedeutung und Produktion von Kostümen aus der klassischen Hollywood-Ära Gaines¹⁵⁴ und Gaines und Herzog¹⁵⁵. Nicht mehr in diesem Theorierahmen zu verordnen, allerdings immer noch stark auf die Inszenierung von Weiblichkeit im Film, im Besonderen auf die weibliche Transformation mittels des Kostüms fokussiert, ist die Arbeit von McDonnald¹⁵⁶ und von Sielke¹⁵⁷ einzuordnen. Über die Inszenierung von Weiblichkeit hinausgehend, sich auf in der Konstruktion von Gender und Sexualität durch das Kostüm auch mit der Inszenierung von Männlichkeit auseinandersetzend, wird auf die Arbeit von Stella Bruzzi¹⁵⁸ hingewiesen.

2.3.3. Kostüme als Zeichen filmisch-vestimentärer Kommunikation

Die bisher betrachteten Ebenen und Parameter, welche die filmisch-vestimentäre Kommunikation formen, lassen sich unter dem immer wieder in der Literatur gebrauchten Begriff der ‚Kostümsprache‘ zusammenführen. Ausgehend vom Werk Roland Barthes:

¹⁵¹ Vgl. Andrea Domke/Wolfram Domke: Gewandkreis des Weiblichen. Ein Beitrag zur Morphologie der Kleidung. In: Linde Salber/Armin Schulte (Hrsg.): Kleider machen Leute machen Kleider. Von der Verstofflichung der Seele. Gießen 2002, S. 86-90.

¹⁵² Sue Harper: Picturing the Past. The Rise and Fall of the British Costume Film. London 1994.

¹⁵³ Pam Cook: Fashioning the Nation. Costume and Identity in British Cinema. London 1996.

¹⁵⁴ Jane Gaines: Kostüm und filmische Erzählung: Wie die Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt. In: Gertrud Lehnert (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 211-265.

¹⁵⁵ Jane Gaines/Charlotte Herzog: Fabrications: Costume and the Female Body. New York, 1990.

¹⁵⁶ Tamar Jeffers McDonald: Hollywood Catwalk. Exploring Costume and Transformation in American Film. London/New York 2010.

¹⁵⁷ Sabine Sielke: Self-Fashioning und Cross-Dressing: Strategien weiblicher Selbstinszenierung von der viktorianischen Verkleidungskunst zum postmodernen Zeitalter. In: Gertrud Lehnert (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 107-139.

¹⁵⁸ Stella Bruzzi: Undressing Cinema. Clothing and identity in the movies. London/New York 1997.

*Die Sprache der Mode*¹⁵⁹ über Alison Luries *The Language of Clothes*¹⁶⁰ und Hans-Joachim Hoffmans *Kleidersprache*¹⁶¹ hat sich das Verständnis von Kleidung und Mode als ein ‚sprechendes System‘ verfestigt und ist auch auf das Kostüm übertragen worden. Die Metapher der Sprache als Umschreibung medialer Kommunikation hat sich in unterschiedlichen Disziplinen als feste Konstante etabliert: so findet sich der Begriff der ‚Filmsprache‘, der ‚Bildersprache‘, der ‚Bekleidungssprache‘ und vieler mehr. Gemein ist diesen Begriffen der Hinweis auf das ‚sprechende Element‘ der Medien, also das Rekurren auf die Fähigkeit der Sprache als Kommunikationsmittel.

Sprache als Kommunikationsmittel ist allerdings ein vielseitig angewandter Begriff und beinhaltet eine Menge an mitschwingenden Assoziationen und Konnotationen, aber auch an Denkansätzen und Theorien zu deren Funktion und Einsatzmöglichkeiten. Als prominentes Medium für menschliche Kommunikation und zur Weitergabe von Informationen, hat sich mit der Linguistik und deren Teildisziplinen ein ganzer Wissenschaftszweig entwickelt, der sich mit den vielfältigen Aspekten wie Struktur, Funktion, Nutzung und Entstehung von Sprache beschäftigt. Dass sich eine Definition des komplexen Konstrukts als schwierig erweist, fasst Jürgen Trabant folgendermaßen zusammen: „Je mehr wir über die Sprache wissen, desto schwieriger scheint es zu sein, die einfache Frage zu beantworten, was Sprache ist.“¹⁶² Demensprechend ist bereits die lexikalische Definition von Sprache im Brockhaus¹⁶³ mit 10 Druckseiten umfangreich und als schwierig ausgewiesen:

Sprache, im engeren Sinn Bezeichnung für die natürliche Sprache des Menschen, im weiteren Sinn Bezeichnung für Kommunikationssysteme unterschiedlicher Art [...]. Eine allgemeingültige Definition gibt es weder für Sprache im engeren Sinn noch für Sprache im weiteren Sinn. Alle bisherigen Definitionen gehen jeweils nur von bestimmten Aspekten des komplexen Phänomens Sprache aus: So hat man Sprache u. a. als Mittel zum Ausdruck von Gedanken und Gefühlen, als wichtigstes und artspezifisches Kommunikationsmittel des Menschen, als strukturiertes System von Zeichen, als internalisiertes System von Regeln, als Menge der Äußerungen in einer Sprachgemeinschaft, als Handlungsinstrument oder als Werkzeug des Denkens definiert.¹⁶⁴

Beziehen sich die Teile der Definition auf die Fähigkeit zu sprechen, beschränkt sich die nächste auf die Eigenschaften und Regeln einer Einzelsprache oder auf die Art und Weise, wie sich jemand ausdrückt, also noch auf die natürliche Sprachen, so rekurren der

¹⁵⁹ Barthes: *Die Sprache der Mode*, 1985.

¹⁶⁰ Alison Lurie: *The Language of Clothes*. Featuring a new introduction about fashion today. New York 2000.

¹⁶¹ Hoffmann: *Kleidersprache*. Frankfurt/M. 1985.

¹⁶² Jürgen Trabant: *Was ist Sprache?* München 2008, S. 11.

¹⁶³ Sprache. In: Brockhaus Enzyklopädie Online. NE GmbH Brockhaus, [S. 1-10], URL: <https://brockhaus-1de-1rol0i64n1390.han.wlb-stuttgart.de/ecs/permalink/9A16CC22AF84F62D65CEAC19B39598DF.pdf> (02.06.2018).

¹⁶⁴ Ebd. S. 1.

Begriff der Sprache in weiter gefasster Definition auch auf formale Sprachen, Programmiersprachen oder nonverbale Körpersprachen als „Kommunikationssysteme unterschiedlicher Art“¹⁶⁵. Was sich aber bei den Begriffen der ‚Filmsprache‘, der ‚Mediensprache‘, der ‚Bildersprache‘, der ‚Bekleidungssprache‘ und auch der ‚Kostümsprache‘ zunutze gemacht wird, ist die Eigenschaft der Sprache als eine Beschreibungsart von Kommunikationssystemen mit spezifischen Einheiten und Regeln, meist ansetzend an einem Medium als ‚Vermittler‘ der Kommunikation.¹⁶⁶ Wobei die Umsetzung dieses Verständnisses durchaus differierende Ansätze in der theoretischen Aufbereitung der stattfindenden Kommunikation meint, die von dem reinen Verständnis der ‚Sprache‘ als Metapher über die Semiotik, bis zur Überführung in linguistisch formale Konzepte, reichen kann.

Ähnlich wie der Begriff der ‚Filmsprache‘ auf dem Gedanken beruht, dass die Bilder im Film mit ‚Bedeutung‘ aufgeladen sind, sich als Erklärung dieser aber sehr unterschiedliche Konzepte entwickelt haben,¹⁶⁷ ist das Verständnis von Kleidung- und Kostümsprache immer wieder angepasst worden. So lassen sich sowohl für die Filmsprache, wie auch für die Kleidungsprache frühe Ansätze finden, welche die jeweilige Sprache als äquivalent zu einem natürlichen Sprachsystem verstehen und sich in der Überführung in dessen Regelwerk versuchen. Dies identifiziert James Monaco als ein mögliches Verständnis von Filmsprache:

Die frühesten theoretischen Filmtexte – sogar viele aus der jüngsten Zeit – verfolgen mit kurzsichtiger Besessenheit den groben Vergleich von Film und geschriebener / gesprochener Sprache. Die Standard-Theorie schlug vor, die Einstellung als das Wort des Films zu betrachten, die Szene als seinen Satz und die Sequenz als seinen Abschnitt.¹⁶⁸

Ähnliches lässt sich bei Luries Verständnis von Kleidungssprache finden. Bei ihr heißt es:

[...] that if clothing is a language, it must have a vocabulary and a grammar like other languages. Of course, as with human speech, there is not a single language, but many: some (like Dutch and German) closely related and others (like Basque) almost unique. And within every language of clothes there are many different dialects and accents, some almost unintelligible to members of the mainstream culture. Moreover, as with speech, each individual has his own stock of words and employs personal variations of the tone and meaning.¹⁶⁹

¹⁶⁵ Ebd.

¹⁶⁶ Vgl. Harald Burger: *Mediensprache. Eine Einführung in Sprache und Kommunikationsformen der Massenmedien*. Berlin/New York 2015, S. 2.

¹⁶⁷ Vgl. Karl-Dietmar Möller-Naß: *Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte*. Münster 1986, S. xi.

¹⁶⁸ James Monaco: *Film verstehen. Kunst Technik Sprache Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*. Hamburg 2005, S. 160f.

¹⁶⁹ Lurie: *The Language of Clothes*, 2000, S. 4.

So werden bei ihr Kleidungsstücke zu Wörtern und Outfits zu Sätzen.¹⁷⁰ Allerdings ist diese strikte Überführung in das Beschreibungssystem für gesprochene Sprachen mehrfach problematisch und reicht von der Frage, was als die sinnvollste kleinste Einheit gelten soll, bis zur Frage nach der Sinnhaftigkeit einer Übernahme starrer grammatischer Regeln für Phänomene mit solch weitreichender Assoziations- und Konnotationsebene.

Andere Ansätze, Kommunikationssysteme besser zu verstehen und zu erklären, sind im semiotischen Theorierahmen angesiedelt. Hier hat sich für den Film mit der Filmsemiotik ein eigenes Teilgebiet der Filmtheorie entwickelt, dass sich der Entschlüsselung des Codes der Filmsprache widmet. Warum es sich hier um eine Sprache handelt, hat Christian Metz, als einer der führenden Filmsemiotiker in *Semiotologie des Films* folgendermaßen ausgedrückt: „Nicht weil das Kino eine Sprache ist, kann es uns so schön Geschichten erzählen, sondern weil es sie uns erzählt hat, ist es zu einer Sprache geworden.“¹⁷¹ Den Grundstein für eine nach semiotischem Verständnis begriffene Kleidungssprache hat, wie bereits ausgeführt, Roland Barthes mit seinem Werk *Sprache der Mode*¹⁷² gelegt. Da er sich allerdings nur auf geschriebene Modetexte bezieht und explizit auf das Phänomen Mode, nicht auf das Trägermedium Kleidung, rekurriert, ist nur ein sehr kleiner Teilbereich einer möglichen Kleidungssprache betrachtet. An einer konkreten Kleidungssprache hat sich, stark in dem Gedanken von Kleidung als Zeichen verhaftet, Hoffman in seinem Buch *Kleidersprache*¹⁷³ versucht. Allerdings ist die hier vorgenommene Zuschreibung von Bedeutung bestimmter Kleidungsstücke und deren Gestaltungsmerkmale wenig belegt und so kaum nachvollziehbar. Dass das von Roland Barthes aufgestellte System zur Analyse von Mode aber auch weiterführend nutzbar gemacht werden kann, hat Rosa Burger mit ihrer Überführung und Erweiterung dessen zur Analyse von Filmkostümen gezeigt.¹⁷⁴ Hier zeigt sie, wie mit Hilfe definierter Matrizen, die dem Isolieren und Beschreiben der Einzelelemente von Kostümen mittels Kriterien wie Volumen und Ausmaß, Beschaffenheit des Kleidungselements, Farbe und Material dienen, die Analyse systematisch vollzogen werden kann.

Was sich in diesen Ansätzen bereits andeutet, ist, dass für die Kleidungssprache bisher ähnliches gilt, wie das, was Monaco für die Filmsprache und Schmitz für die Mediensprache konstatiert hat. Weist Monaco darauf hin, dass die Filmsprache eher als ein System der Kommunikation angesehen wird, das einen gewissen Vergleich mit der

¹⁷⁰ Vgl. ebd. 4-21.

¹⁷¹ Christian Metz: *Semiotologie des Films*. München 1984, S. 73.

¹⁷² Barthes: *Die Sprache der Mode*, 1985.

¹⁷³ Hoffmann: *Kleidersprache*, 1985.

¹⁷⁴ Vgl. Burger: *Contemporary Costume Design*, 2002.

natürlichen Sprache erlaubt, es also nützlich ist, „die Metapher der Sprache zu gebrauchen“¹⁷⁵, da Film in vielem ‚wie‘ eine Sprache ist, stellt Schmitz für die Mediensprache fest: „wenn man von ‚Sprache in den Medien‘ spricht, kürzt man ab, metaphorisiert“¹⁷⁶. Ähnliches sagt Burger über die Kleidungssprache:

Solange sich der Vergleich zwischen Mode und Sprache auf einer metaphorischen Ebene bewegt, herrscht allgemeine Übereinstimmung. Problematisch erscheint jedoch der Versuch Luries, der „Kleidersprache“ eine Syntax anzulegen, die das Modell der sprachlichen Grammatik in eine Grammatik der Kleidung transformiert. Es bleibt eine gültige Tatsache, dass Kleidung wie eine Sprache, im Speziellen wie ein Kommunikationssystem, beschrieben werden kann, das semantischen, syntaktischen und pragmatischen Regeln gehorcht. Unter dem Aspekt des Kommunikativen, des Mitteilungsscharakters und der Signalwirkung von Kleidung kann die Frage, ob Kleidung eine Sprache sei, nur zustimmend beantwortet werden.¹⁷⁷

Was in diesem Zitat zu Tage tritt, ist die Schwierigkeit des Begriffs der Kleidersprache, das auch für die Kostümsprache, als ein spezialisierter Teil der Kleidersprache, Gültigkeit hat: Wie Burger verdeutlicht, ist man sich in der Literatur einig, dass der Einsatz der Metapher der Sprache als Umschreibung der Kommunikation, die mittels Kleidung, Mode oder auch Kostümen stattfindet, vielversprechend ist. Es herrscht allgemeiner Konsens, dass hier eine Kommunikation stattfindet, wie Titel wie *Fashion as Communication*¹⁷⁸, *Clothing as Medium of Communication*¹⁷⁹, oder eben *Die Sprache der Kleidung*¹⁸⁰ und *Kleidersprache*¹⁸¹ belegen. Wie diese Kommunikation aber im Speziellen aussieht, wie sie funktioniert, welche Konventionen und Stilmittel sich entwickelt haben, ist allerdings meist vage beschrieben und erstreckt sich eher auf abstrakte, allgemeine Aussagen, gestützt auf exemplarische Einzelfilmanalysen. Das Identifizieren einer Kostümsprache wird aufgrund der Vielschichtigkeit der Kostümaussage, speziell auch durch das kulturell-, sozial- und situationsbedingte Verstehen dieser, als schwer durchführbar ausgewiesen.

Was hier anklingt, sind mehrere Themenfelder, die Beachtung erfordern, um sich einer Kostümsprache zu nähern: Erstens ist die Definition des Begriffes Kostümsprache, durch die unterschiedlichen Herangehensweisen, die sich dahinter verbergen, eine vage und bedarf der Schärfung. Als mögliche Lösung kann hier eine formale Definition zur präzisen Erfassung des Begriffes herangezogen werden. Zweitens fehlt es, um konkretes

¹⁷⁵ Monaco: Film verstehen, 2005, S. 152.

¹⁷⁶ Ulrich Schmitz: Sprache in den modernen Medien. Einführung in Tatsachen und Theorien, Themen und Thesen. Berlin 2004, S.33.

¹⁷⁷ Burger: Contemporary Costume Design, 2002, S. 21.

¹⁷⁸ Malcom Barnard: Fashion as Communication. London/New York 2002.

¹⁷⁹ Cornelia Bohn: Clothing as Medium of Communication. URL: https://www.unilu.ch/fileadmin/shared/Publikationen/bohn_clothing-as_medium3.pdf (21.05.2018), [S.1-21].

¹⁸⁰ Petrascheck-Heim: Die Sprache der Kleidung, 1966.

¹⁸¹ Hoffmann: Kleidersprache, Frankfurt/M. 1985.

‚Wissen‘ über Kostüme, deren Vielschichtigkeiten an Funktionen und Assoziationen sowie den etablierten Konventionen und Stilmitteln zu erlangen, sowohl an einer systematischen Beschreibungsmethode, wie auch an einer Methode, dieses ‚Wissen‘ nutzbringend zu dokumentieren. Drittens basieren die Aussagen über das Kostüm häufig auf Untersuchungen von exemplarisch herangezogenen Filmen, also eher auf überschaubaren Mengen an Filmen, sodass für Aussagen über das Kostüm als Gestaltungselement eine größere Untersuchungsbasis erstrebenswert wäre. Um diese Defizite aufzugreifen, soll MUSE einen neuen Ansatz bieten, der mit dem Herausarbeiten der etablierten Konventionen der filmisch-vestimentären Kommunikation die unterschiedlichen Herangehensweisen eint und neue Blickwinkel eröffnet.

3. MUSE: Methodische Einbettung

Mit dem Akronym MUSE, welches, wie in der Einleitung eingeführt, für ‚Muster Suchen und Erkennen‘ steht, soll sowohl ein neuer methodischer Ansatz, um eine Kostümsprache mittels des Konzepts des Musters zu identifizieren, wie auch die Unterstützung dieser Methode durch die Implementierung verschiedener Werkzeuge, welche bei der Durchführung der einzelnen Schritte assistieren, umschrieben werden. Die Grundannahme des MUSE-Vorgehens ist, dass mittels der Filme nicht nur die Geschichten, die sie erzählen, wiederholbar gespeichert werden, sondern mit diesen auch implizit das spezifische ‚Wissen‘ über den Einsatz der filmischen Stilmittel, so auch über die Kostüme und deren etablierte Konventionen.

Denn, auch wenn der Film, wie Daniel Wildmann sagt, als Produkt eines komplexen soziokulturellen Prozesses verstanden werden muss, dessen Konzeption und visuelle Umsetzung sich aus den unterschiedlichsten Einflüssen zusammensetzt und zudem je nach kulturellem Hintergrund des Publikums unterschiedlich rezipiert wird,¹⁸² ist das Ausbilden von Konventionen unabdingbar, um einen ‚Verständnis-Konsens‘, und damit eine breite Publikumswirksamkeit, zu erzielen. Nach Devoucoux sind Kostüme Objekte, die im Sinne der Hauptidee des Films eingesetzt und hierbei durch „Schematisierung der Objekte“¹⁸³ nach dieser Grundidee typisiert, manchmal stereotypisiert werden, wobei die Schematisierung nicht zwangsläufig mit einer Vereinfachung einhergeht, sondern durchaus komplex konstruiert wird.¹⁸⁴ Allerdings wird Stereotypisierung häufig negativ konnotiert und steht meist für „eine ideologische Vereinfachung durch grobe Repräsentationsmuster“¹⁸⁵. Trotzdem bietet das stereotypisch eingesetzte Kostüm die Möglichkeit, der Komplexität der filmischen Welt mit durch die Mediensozialisation erlernten Kategorisierungsvorschläge zu begegnen und Sinn, Orientierung und Verständlichkeit zu produzieren.¹⁸⁶ Diese Stereotypisierung kann sich sowohl auf ganze Outfits, wie die Zusammenstellung von Cowboystiefeln, Cowboyhut, Jeans, Hemd und Sheriffstern zum konventionalisierten Kostüm eines ‚Sheriffs‘, wie auch Handlungskonventionen mit dem Kostüm, wie beispielsweise das Motiv der Beinentblößung, als Spiegel der moralischen Haltung und Lebenseinstellung einer Frau, umspannen. Schon in der Commedia dell'arte sind die Kostüme und Masken deutliche

¹⁸² Vgl. Daniel Wildmann: Begehrte Körper. Konstruktion und Inszenierung des „arischen“ Männerkörpers im „Dritten Reich“. Würzburg 1998, S. 7.

¹⁸³ Devoucoux: Mode im Film, 2007, S. 34.

¹⁸⁴ Vgl. ebd.

¹⁸⁵ Ebd. S. 42.

¹⁸⁶ Vgl. ebd.

Insignien der zu verkörpernden Figuren, wie beispielsweise die schwarze Augenmaske die Figur des Arlecchino klar symbolisiert. Das sich dieser Gedanke auch bis in den heutigen Film erhalten hat und im Besonderen im Unterhaltungsfilm des Hollywood-Kinos lebt, macht das Genrekino mit häufig relativ festem Figureninventar deutlich.

Betrachtet man beispielsweise klassisch erzählte, westliche Unterhaltungsfilme, lassen sich hier immer wieder stereotypisch eingesetzte Kleidung identifizieren, die dabei helfen, bestimmte Charaktere zuverlässig in das bestehende Figurennetzwerk des Films einzuordnen. Der These folgend, könnten beispielsweise Kostüme in Farben mit kräftigem Rot und Schwarz und aus Materialien, die durchsichtig und glänzend sind, eher auf eine ‚Femme fatale‘ hinweisen, während im Gegensatz dazu pastellige, beige und blaue Töne, kombiniert mit weichen, anschmiegsamen Materialien eher das ‚Girl next door‘ als weiblichen Charaktertypus vermuten lassen. Besonders ausgeprägt ist das deutliche Zeichnen einer Rolle über konventionalisierte Kostüme bei Nebenrollen und Statisten. Diese sind, im Gegensatz zu Hauptrollen, meist sehr viel kürzer ‚im Bild‘ zu sehen. Hier greifen Kostümbildner häufig auf Kostüme zurück, die in anderen Filmen schon eine ähnliche Rolle transportiert haben, um diese, ohne dass gesprochen oder sich bewegt werden muss, schnell und sicher dem Publikum vorzustellen. Diese wiederauftretenden Elemente eines Kostüms, ob als ganzes Outfit, Farb- und Charakterzusammenstellung oder Trageweise eines Kostüms, lassen sich als ‚bewährte Lösungen‘ für ein spezifisches Designproblem des Kostümbildners verstehen und können mittels des Musterkonzeptes identifiziert und erfasst werden.¹⁸⁷ Muster sind – sehr verkürzt gesagt – eine Technik der Dokumentation von bewährten Lösungen für wiederkehrende Probleme und bieten sich damit an, das Wissen aus Filmen über Kostüme zu bergen und wiederverwendbar aufzubereiten.¹⁸⁸

Um sich diesen Kostümmustern zu nähern, braucht es aber eine formale Methode, die es, über eine bloße Beschreibung hinaus, ermöglicht, komplexe Kostüme mit einer klaren Syntax und Semantik zu erfassen, um so Kostümbestandteile eindeutig kommunizierbar, durchsuchbar und analysierbar zu machen. Parallel zu der eher geringen wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Kostüm, sind auch die IT-Systeme, mit denen in der Praxis mit Kostümen gearbeitet wird, eher als rudimentär zu bezeichnen. Obwohl einfache Modellierungswerkzeuge und Archivsysteme für Kostüme existieren,

¹⁸⁷ Vgl. David Schumm/Johanna Barzen/Frank Leymann/Lutz Ellrich: A Costume Pattern Language for Costumes in Films. In: Companion Proceedings of the 17th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'12), Artikel Nr. 7 (2012) S. C4-1–C4-30, DOI: 10.1145/2602928.2603083, S. C4-2.

¹⁸⁸ Eine umfassende Bestimmung des Begriffs ‚Muster‘ erfolgt gesondert im nachfolgenden Kapitel.

beschränken sich diese eher auf die einfache Dokumentation, Inventarisierung und Administration der Kostüme. Beispielhaft für solche Werkzeuge sind go_disco¹⁸⁹, Kostümfundus-Verwaltung¹⁹⁰ oder PROFundus¹⁹¹ zu nennen. In der Praxis basieren Recherchen, das Zusammenstellen von Kostümen und deren Wissensmanagement somit meist auf zeit-, kosten- und ressourcenintensivem Arbeiten mit Tabellen und Datensätzen in Microsoft Excel oder Microsoft Access. Aufgrund fehlender Beschreibungs- und Austauschformate für Kostüme, ist eine strukturierte Recherche auf Basis komplexer Kostümmodelle sowie darauf aufbauend, eine fundierte Analyse dieser, bisher kaum möglich.

Hier soll mit MUSE, einem Werkzeug zur detaillierten und strukturierten Kostümerfassung, wie auch mit den spezifischen Analyse-Werkzeugen, ein neuer Ansatz aufgezeigt werden, um Wissen, welches in Filmen über Kostüme verborgen liegt, zu extrahieren und durch die Überführung in Kostümmuster wiederverwendbar und erfassbar zu machen. Um sich dem methodischen Vorgehen und den hierfür entwickelten Werkzeugen im Detail zu nähern, werden vorab noch zwei wissenschaftliche Strömungen in den Blick genommen, an denen MUSE partizipiert: Erstens wird das Vorgehen in den aktuellen wissenschaftlichen Diskurs der Digital Humanities eingebettet und zweitens wird das Konzept des Musters und dessen wissenschaftliche Einsatzgebiete vorgestellt.

3.1. Einbettung in die Digital Humanities

Wie bereits herausgestellt, lassen sich bei der Kostümforschung nicht nur inhaltliche Lücken in Bezug auf das Verständnis, wie Kostüme als Kommunikationsmittel eingesetzt werden und welche Konventionen sich im Einsatz von Kostümen entwickelt haben, identifizieren, sondern auch methodisch würde ein empirisches Herangehen Lücken schließen: Mit dem MUSE-Ansatz werden drei Neuerungen im methodischen Vorgehen vorgeschlagen, welche im Folgenden in den historischen Diskurs eingebettet werden. Die drei zu betrachtenden Neuerungen im Herangehen des MUSE-Ansatzes an Kostümforschung beziehen sich: Erstens auf ein stark naturwissenschaftlich geprägtes Herangehen an eine geisteswissenschaftliche Fragestellung, wobei hier die Empirie nur als Hilfsmittel verstanden wird, welches die interpretatorischen Qualitäten einer hermeneutisch-geisteswissenschaftlichen Untersuchung unterstützen und erleichtern soll. Zweitens auf die Anwendung von Methoden und Konzepten, im Speziellen des Musters,

¹⁸⁹ go-disko, URL: <http://go-disko.com/> (10.05.2018).

¹⁹⁰ Kostümfundus-Verwaltung, URL: <https://xn--digitale-kostmfundus-verwaltung-0id.de/> (10.05.2018).

¹⁹¹ PROFundus, URL: <http://www.profundus-classic.com/inventar-verwaltung.html> (10.05.2018).

wie auch Techniken und Werkzeuge aus der Informatik, welche das MUSE-Vorgehen in den Digital Humanities verortet. Und drittens auf die formale Definition, sowohl des Gegenstands der Kostümsprache, wie auch des Vorgehens der Methode mittels formaler Sprachen.

Alle diese drei Punkte streben als Teil des MUSE-Ansatzes an die filmisch-vestimentäre Kommunikation, das naturwissenschaftlich geprägte, formalisierende und strukturierende Element als Prinzip des Erkenntnisgewinns an und knüpfen damit an verschiedene historische Strömungen in den Geisteswissenschaften an: So findet sich beispielsweise mit dem ‚Ästhetischen Formalismus‘ eine kunsthistorische Methode zur Interpretation von Kunstwerken, die auf die Struktur, nicht den Inhalt von Kunstwerken fokussiert.¹⁹² Was ‚schön‘ ist, wird im ästhetischen Formalismus durch Qualitäten wie Linie, Textur, Komposition und Farbe bestimmt, also „was eine rein formale, auf keinen Inhalt bezogene figürliche oder prozessuale Einheit hat, also nur, was entweder reine Gestalt oder bloßes Spiel ist“¹⁹³ bestimmt. Noch deutlicher auf die Beobachtung und Messbarkeit von Phänomenen stützt sich allerdings das, sich an den exakten Naturwissenschaften orientierte, philosophisch-wissenschaftliche Methodenideal des Positivismus.¹⁹⁴ Hier wird auch für die Gesellschaftswissenschaften gefordert, wissenschaftliche Erkenntnis von Ergebnissen auf objektive Beobachtung, wie auch verifizierbare und mathematische Gesetzmäßigkeiten zu beschränken. So umschließt der Positivismus „eine wissenschaftstheoretische Position, die im Anschluss an methodologische Erwägungen erkenntniskritisch-sozialanthropologisch begründet worden ist.“¹⁹⁵ Mit der Anwendung in den Sozialwissenschaften, aber auch der Philosophie, in der Pädagogik, der Psychologie und der Literatur- und Sprachwissenschaft, weist der Positivismus eine breite Durchdringung der geisteswissenschaftlichen Disziplinen auf,¹⁹⁶ allerdings ist die Kritik an der Fokussierung auf das Messbare und Wahrnehmbare und den damit einhergehenden Einschränkungen nicht wenig breit gestreut. Im Besonderen der sogenannte ‚Positivismusstreit‘ als Auseinandersetzung zwischen Vertretern des ‚Kritischen Rationalismus‘ um Karl Popper und Vertretern der Frankfurter Schule, allen voran Theodor W. Adorno, zeugt hiervon.

¹⁹² Vgl. Formalismus (Ästhetik). In: Brockhaus Enzyklopädie Online. NE GmbH Brockhaus, [S. 1], URL: <http://brockhaus-1de-1rol0i64n13f1.han.wlb-stuttgart.de/ecs/enzy/article/formalismus-ästhetik> (02.06.2018).

¹⁹³ Ebd.

¹⁹⁴ Vgl. Positivismus. In: Brockhaus Enzyklopädie Online. NE GmbH Brockhaus, [S. 1], URL: <http://brockhaus-1de-1rol0i64n1390.han.wlb-stuttgart.de/ecs/enzy/article/positivismus> (02.06.2018).

¹⁹⁵ Ebd.

¹⁹⁶ Vgl. ebd.

Indem der MUSE-Ansatz mittels empirischer Methoden an dem Filmkostüm ansetzt, muss dieser durchaus in der Tradition des Positivismus gesehen werden, versucht aber, durch die Überführung der messbaren Ergebnisse mittels Befragung und Interpretation der Daten in abstrakte Kostümmuster auch Qualitäten hermeneutischen Herangehens zu berücksichtigen.

Mit einem anderen Fokus, aber auch stark auf das formalisierende und strukturierende Element als Prinzip des Erkenntnisgewinns abzielend, soll auch der Strukturalismus Erwähnung finden. Als geistige Strömung, deren Hochphase in den 1960er Jahren verortet werden kann, zielt sie, ausgehend von dem linguistischen Strukturalismus, im Besonderen auf das Verständnis der Strukturen und Beziehungen untereinander und nimmt diese in den unterschiedlichsten kulturellen Phänomenen in den Blick.¹⁹⁷ Schon bei Ferdinand de Saussure, als Begründer und prominentesten Vertreter des linguistischen Strukturalismus, lassen sich in den präzisen Analysemethoden von Sprache hierbei durchaus Anlehnungen an naturwissenschaftlichen Methoden finden. Viele der hier entwickelten Konzepte und Techniken lassen sich wiederum als Basis für die Semiotik als allgemeine Zeichentheorie verstehen und wirken in dieser bis heute nach. Die Semiotik, als die „Lehre von den Zeichen“¹⁹⁸, beschäftigt sich mit Zeichen aller Art und ist als solche in den unterschiedlichsten Anwendungsgebieten einsetzbar. Gleiches gilt für das, sich in diesem Zeitgeist um 1977 in der Architektur entwickelte Konzept des Musters.¹⁹⁹ Als Instrument zur strukturierten Erfassung von bewährten Lösungen wiederkehrender Probleme ermöglicht das Musterkonzept formalisierte, abstrakte ‚Wissensrepräsentation‘ jeglicher Domänen und findet seither besonders in der Informatik Anwendung.

Anders als das Konzept des Musters, das aus der Architektur speziell den Weg in die Informatik gefunden hat, versucht die Strömung der Digital Humanities Konzepte, Techniken und Werkzeuge aus der Informatik in die Geisteswissenschaften zu überführen, um bestehende Fragestellungen von einem anderen Blickwinkel aus zu betrachten und mögliche neue Antworten zu finden. Indem der MUSE-Ansatz sowohl Konzepte, wie auch Techniken und Werkzeuge aus der Informatik nutzt, lässt sich das

¹⁹⁷ Vgl. Strukturalismus. In: Brockhaus Enzyklopädie Online. NE GmbH Brockhaus, [S. 1], URL: <http://brockhaus-1de-1rol0i64n1390.han.wlb-stuttgart.de/ecs/enzy/article/strukturalismus> (02.06.2018).

¹⁹⁸ Semiotik (Sprachphilosophie). In: Brockhaus Enzyklopädie Online. NE GmbH Brockhaus, [S. 1], URL: <http://brockhaus-1de-1rol0i64n1390.han.wlb-stuttgart.de/ecs/enzy/article/semiotik-sprachphilosophie> (02.06.2018).

¹⁹⁹ Christopher Alexander/Sara Ishikawa/Murry Silverstein/Max Jacobson/Ingrid Fiksdahl-King/Shlomo Angel: A Pattern Language: Towns, Buildings, Constructions. New York 1977.

Vorgehen in den Digital Humanities verorten. Was aber sind die Digital Humanities? Wonach streben sie und woraus sind sie entstanden? Um die Strömung der Digital Humanities besser einzuordnen, ist ein Blick auf die Nutzung von Informatik in den Naturwissenschaften erhellend. Dies ist im Besonderen wichtig, da die Digital Humanities im Spannungsfeld an das etablierte Forschungsfeld der ‚eScience‘ zu bewerten sind.

3.1.1. Paradigmen der Naturwissenschaft

‚Digital Humanities‘ hat sich heute als etablierter Begriff für die ‚digitalen Geisteswissenschaften‘ in der internationalen Forschung etabliert. Eine nicht ganz so gängige Bezeichnung, die nichtsdestotrotz in der Literatur häufig synonym zu dem Term Digital Humanities verwendet wird, ist der Begriff der ‚eHumanities‘. Das den eHumanities vorgestellte ‚e‘, welches für ‚enhanced‘²⁰⁰ (zu deutsch: erweitert oder verbessert) steht, soll die Nähe zu den Ansätzen und Vorgehen der sich früher etablierten ‚eScience‘ anzeigen. Auch wenn eScience von Jim Gray als „IT meets scientists“²⁰¹ vorgestellt wird, ist eScience nicht als Überbegriff und die eHumanities als ein Teilgebiet derer zu verstehen, sondern der englische Begriff der ‚science‘ fokussiert hier auf die Naturwissenschaften. Was eScienes demnach umschreibt, ist der gelungene Einsatz von Techniken, Methoden und Werkzeugen aus der Informatik in den Naturwissenschaften, um beispielsweise mittels umfassender digitaler Infrastrukturen, das Arbeiten an den immer größer werdenden Datenmengen, sowohl beim Erfassen und Strukturieren, wie auch beim Analysieren, zu erleichtern und neue Ansätze an bestehende Probleme zu finden. Diesen Ansatz möchten die Digital Humnaities auch für die Geisteswissenschaften nutzbar machen.

Um das Aufkommen von eScience, wie auch das der Digital Humanities, historisch einordnen zu können, bietet *The Fourth Paradigm*²⁰² einen Überblick der Paradigmen naturwissenschaftlicher Forschung. Jim Gray, als Forscher und Softwareentwickler bei einer Reihe einflussreicher Firmen tätig und mit dem Turing Award ausgezeichnet, stellt

²⁰⁰ Vgl. Manfred Thaller (Hrsg.): Digitale Geisteswissenschaften. Studiengangsbroschüre. Köln 2011, S. 4.

²⁰¹ Jim Gray (Based on the transcript of a talk given by Jim Gray to the NRC-CSTB1 in Mountain View, CA, on January 11, 2007): Jim Gray on eScience: A Transformed Scientific Method. In: Hey Tony/Stewart Tansley/Kristin Tolle (Hrsg.): *The Fourth Paradigm. Data-Intensive Scientific Discovery*. Washington 2009, S. xviii.

²⁰² T. Hey, S. Tansley, K. Tolle (Hrsg.): *The Fourth Paradigm. Data-Intensive Scientific Discovery*. Washington 2009.

hier die vier unterschiedlichen wissenschaftlichen Herangehens- und Denkweisen vor, welche die Naturwissenschaften in ihrer Historie bisher durchlaufen haben.

Als erstes Paradigma identifiziert er die schon in der Antike aufkommende empirische Wissenschaft. Hier stehen Beobachtung und Beschreibung von Naturphänomenen sowie darauf aufbauende Experimente im Zentrum. Bereichert wurde dieses zu Beginn der Neuzeit um das zweite Paradigma: das der theoretischen Wissenschaft. Mit dem mathematischen Darstellen von Gesetzmäßigkeiten wie bei den ‚Keplerschen Gesetzen‘ für die Umlaufbahn von Planeten, den ‚Newtonschen Gesetzen‘ der Mechanik oder der ‚Maxwell Gleichung‘ als Beschreibung des Phänomens des Elektromagnetismus, zielt dieses Paradigma auf Generalisierung, Modelbildung und Formalisierung. Da die hier aufgestellten Modelle und Theorien aber zunehmend komplexer wurden und oft keine geschlossenen Lösungen erlauben, war der Einsatz des Computers als Hilfsmittel auch in der Naturwissenschaft nach und nach unabdingbar. Was hier in den letzten Jahrzehnten stattfand, war der Wandel hin zum dritten Paradigma: Hin zu einer computergestützten Naturwissenschaft. Was an komplexen Problemen analytisch nicht mehr lösbar war, konnte jetzt beispielsweise durch Simulationen ausgewertet werden. Zudem ist die Naturwissenschaft seit geraumer Zeit einer wahren Flut an wissenschaftlichen Daten, welche einerseits aus Simulationen entstehen und andererseits durch verschiedenste Messungen von Großinstrumenten (wie dem Hubble-Weltraumteleskop oder dem Teilchenbeschleuniger am Cern) erfasst werden, ausgesetzt. Diese Daten müssen, nachdem sie produziert wurden, aufbereitet und analysiert werden. Hierbei können Techniken wie Workflow-Modelle, Data-Mining oder Daten-Visualisierung eingesetzt werden. Dass diese datenbasierte Naturwissenschaft, sich nochmal als Paradigmenwechsel von der computergestützten Naturwissenschaft absetzt, verdeutlicht folgendes Zitat:

The techniques and technologies for such data-intensive science are so different that it is worth distinguishing data-intensive science from computational science as a new, *fourth paradigm* for scientific exploration.²⁰³

Auch wenn gegenüber dem so umfassenden Einsatz des Computers, als häufiger Produzent, Speicherort und Analysewerkzeug von Daten, und einem Prozess, in dem Wissenschaftler die Ergebnisse oft erst am Ende nach dem Durchlaufen meist mehrerer Softwareanwendungen zu sehen bekommen, durchaus Vorsicht und Skepsis der Fehler und Fehlbarkeiten gegenüber Software und Algorithmen angebracht ist, findet sich heute kaum eine ingenieur- oder naturwissenschaftliche Disziplin, in welcher nicht der

²⁰³ Gray: Jim Gray on eScience: A Transformed Scientific Method, 2009, S. xix.

Computer nutzbringend eingesetzt wird. So sind zwei der vier Paradigmen stark von dem Computer als Werkzeug, aber auch von den Methoden, Herangehensweisen und Techniken der Informatik beeinflusst. Dass sich die Naturwissenschaften durchaus bewusst sind, wie sehr sie auf diese Infrastruktur angewiesen sind, reflektiert das bereits des Längeren etablierte Forschungsgebiet der ‚eScience‘. Anders als in den Naturwissenschaften, ist der Einsatz des Computers, wie auch die Anwendung von Denkweisen und Techniken aus der Informatik in den Geisteswissenschaften noch deutlich rudimentärer. Hier wollen die Digital Humanities ansetzen und durch das Zusammenführen von Geisteswissenschaft und Informatik neue Wege aufzeigen, um bestehende und neue Fragen wissenschaftlich zu bearbeiten.

3.2. Digital Humanities: Definitionsversuche

Dass es ‚die‘ Digital Humanities so kaum gibt, reflektiert die in den letzten Jahren stetig wachsende Menge an Literatur über divergierende Ansätze zum Thema. Um sich einem Verständnis der Digital Humanities trotzdem zu nähern, soll hier eine Definition aus dem *Journal Digital Humanities Quarterly*²⁰⁴ herangezogen werden. Hier heißt es:

Digital humanities is a diverse and still emerging field that encompasses the practice of humanities research in and through information technology, and the exploration of how the humanities may evolve through their engagement with technology, media, and computational methods.²⁰⁵

Diese Definition stellt drei der wichtigsten Hauptkomponenten zur Definition der Digital Humanities deutlich heraus: Erstens geht es um die Kombination von Informatik und den Geisteswissenschaften. Die Digital Humanities lassen sich also auf abstrakter Ebene als ein inter- oder transdisziplinäres Wissenschaftsgebiet im Spannungsfeld zwischen den traditionellen Geisteswissenschaften und der Informatik beschreiben.²⁰⁶ Hierbei sollen bestehende und neue Fragestellungen der Geisteswissenschaften mittels aus der Informatik stammender Konzepte, Methoden und Werkzeuge neu beleuchtet werden. Digital Humanities wird somit als Methodenfeld verstanden, das verschiedene Themen, Ansätze und Teildisziplinen eint und als solches Synergien zwischen unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen fördert.

Dies ist bei näherer Betrachtung äußerst komplex. So umfasst sowohl ‚die Geisteswissenschaft‘ eine Vielzahl an einzelnen Disziplinen, welche sich über die Philosophie, die Linguistik, die Literaturwissenschaften, die Kunstwissenschaften, die

²⁰⁴ Digital Humanities Quarterly. URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/> (12.05.2018).

²⁰⁵ About DHQ. URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/about/about.html> (12.05.2018).

²⁰⁶ Vgl. Mareike König: Was sind Digital Humanities? Definitionsfragen und Praxisbeispiele aus der Geschichtswissenschaft. In: Digital Humanities am DHIP. 17/02/2016, URL: <https://dhdhi.hypotheses.org/2642> (12.05.2018).

Kulturwissenschaften, Archäologie, die Musikwissenschaften und Medienwissenschaft, um nur einige zu nennen, erstreckt, wie auch ‚die Informatik‘ unterschiedliche Schwerpunkte ein, deren Themengebiete sich beispielsweise von Datenbanken über Visualisierung, bis zur theoretischen Informatik spannen. In der Zusammenstellung so vieler Interessensgebiete sind die Digital Humanities also zweitens ein ‚Diverse Field‘, also ein sehr heterogenes Gebiet, das versucht, „die Prozesse der Gewinnung und Vermittlung neuen Wissens unter den Bedingungen einer digitalen Arbeits- und Medienwelt weiter zu entwickeln.“²⁰⁷ Dies beinhaltet die Anwendung und Weiterentwicklung von Werkzeugen und Methoden aus der Informatik, um möglicherweise neue und tiefgreifende Antworten auf geisteswissenschaftliche Forschungsfragen zu erhalten, wie auch die kritische Selbstreflexion über das methodische und theoretische Vorgehen in den Digital Humanities. Wie sich die Digital Humanities allerdings zu den bestehenden traditionellen Disziplinen verhält, ist umstritten:

Die Digital Humanities können in ihrem Verhältnis zu den schon länger bestehenden Fächern auf unterschiedliche Weise beschrieben werden. Manche sehen in ihnen eine Hilfswissenschaft zu den geisteswissenschaftlichen Fächern, deren Fragestellungen sie aufgreifen. Manche betrachten sie als eine angewandte Informatik, die für einen speziellen Gegenstandsbereich Informatik-Lösungen entwickelt. Wieder andere sehen in ihr eine allumfassende Geisteswissenschaft auf der Ebene der Methoden und digitalen Praktiken. Spätestens damit hätte sie ihren eigenen Gegenstand und ihre eigenen Methoden und würde so zu einem eigenständigen Fach.²⁰⁸

Auch wenn das Verständnis von den Digital Humanities von einer anwendungsorientierten Hilfswissenschaft bis zur ‚Speerspitze‘ einer umfassenden Transformation der gesamten Geisteswissenschaften reicht,²⁰⁹ sprechen viele der Digital Humanities Projekte eher für einen Mittelweg: In durchaus pragmatischer Weise werden hier Probleme mit neuen Werkzeugen bearbeitet. Themen wie ‚Digital Archives‘, ‚Digital Publishing‘, ‚Information Retrieval‘, ‚Data Visualisation‘, ‚Text Mining‘, ‚Text Processing‘, ‚Language Processing‘, ‚Editing Systems‘ und ‚Image Processing‘ sind immer wieder in leicht abgewandelter Form zu finden und zeugen von dem Bestreben, mit verschiedenen Techniken den Untersuchungsgegenstand neu greifbar und analysierbar zu machen.

Allerdings zeugen die Begriffe auch von vielen heterogenen Ansätze und Methoden, Themen und Ausrichtungen, deren Zusammenführung noch nicht abgeschlossen ist.

²⁰⁷ Thaller (Hrsg.): Digitale Geisteswissenschaften, 2011, S. 4.

²⁰⁸ Ebd.

²⁰⁹ Vgl. Thomas Thiel: Eine empirische Wende für die Geisteswissenschaften? In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 2012, URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/forschung-und-lehre/digital-humanities-eine-empirische-wende-fuer-die-geisteswissenschaften-11830514.html> (12.05.2018).

Trotzdem haben sich doch in den letzten Jahren die Digital Humanities mehr und mehr zu einer ernstzunehmenden Disziplin entwickelt. Denn, auch wenn es die Debatten um die Digital Humanities (häufig auch als Humanities Computing oder eben eHumanities referiert) seit ca. 60 Jahren gibt, und Quellengebiete, wie die Computerlinguistik, die Computerphilologie oder die Fachinformatiken sich durch eigene Studiengänge als wissenschaftliche Fächer etabliert haben, sind die Digital Humanities noch ein als jung zu bezeichnendes Forschungsfeld, welches sich erst in den letzten Jahren zu einer eigenständigen Disziplin formiert hat.²¹⁰ Dies ist die dritte Hauptkomponenten der einleitenden Definition von Digital Humanities: Die Digital Humanities sind ein ‚still Emerging Field‘, ein sehr junges Gebiet also, bei der die Definition dessen, was Digital Humanities ausmacht, ständig weiterentwickelt wird. Auch wenn mit Büchern wie *Understanding Digital Humanities*²¹¹, *Defining Digital Humanities*²¹² oder *Digital Humanities*²¹³ mehrere Versuche unternommen worden sind, das Verständnis über Digital Humanities zu schärfen, reflektiert die Website whatisdigitalhumanities.com²¹⁴ deutlich, wie schwer sich selbst die im Umfeld der Digital Humanities Arbeitenden mit einer Definition tun. So zeigt whatisdigitalhumanities.com bei jedem Aufruf willkürlich eine der verschiedenen Antworten (aus über 800 möglichen Antworten) auf die Frage ‚Was ist Digital Humanities?‘. Exemplarisch sollten anbei einige der Antworten das breite Spektrum, in dem sich das Verständnis von Digital Humanities bewegt, aufgezeigt werden:

Digital Humanities is any kind of work undertaken at the boundaries of arts and the computer sciences.²¹⁵

On a computer...where the traditional humanities become virtual and enter a realm of encoded information, ultimately making information more accessible.²¹⁶

Not sure!²¹⁷

I define digital humanities as being an open field that encompasses both studying texts that are created and read in digital spaces; and the use of digital tools to study non-digital texts, i.e., 18th century lit.²¹⁸

²¹⁰ Vgl. Malte Rehbein/Patrick Sahle: Digital Humanities lehren und lernen. Modelle, Strategien, Erwartungen. In: Heike Neuroth/Norbert Lossau/Andrea Rapp (Hrsg.) Evolution der Informationsinfrastruktur Kooperation zwischen Bibliothek und Wissenschaft. Glückstadt 2013, S. 209.

²¹¹ David M. Berry (Hrsg.): *Understanding Digital Humanities*. Basingstoke 2012.

²¹² Melissa Terras/Julianne Nyhan/Edward Vanhoutte: *Defining Digital Humanities. A Reader*. Farnham 2013.

²¹³ Anne Burdick/Johanna Drucker/Peter Lunenfeld/Todd Presner/Jeffrey Schnapp (Hrsg.): *Digital Humanities*. Cambridge/London 2012.

²¹⁴ What is Digital Humanities? URL: <http://whatisdigitalhumanities.com/> (12.05.2018).

²¹⁵ Karen Wade. In: What is Digital Humanities? (12.05.2018).

²¹⁶ James. In: What is Digital Humanities? (12.05.2018).

²¹⁷ Lorna Richardson. In: What is Digital Humanities? (12.05.2018).

²¹⁸ Paige Morgan. In: What is Digital Humanities? (12.05.2018).

'Digital Humanities' is what happens when you bring together digital content, tools and methods to address humanities research questions.²¹⁹

Auch wenn die Digital Humanities noch jung und die Ausrichtungen einem ständigen Wandel unterworfen sind, so lässt sich doch in den letzten Jahren ein gesteigertes Interesse an den Digital Humanities feststellen, das sich in verschiedenen Verbänden, wie etwa dem Verband ‚Digital Humanities im deutschsprachigen Raum (DHd)‘²²⁰ oder dem Verband ‚Humanistica‘²²¹, in Konferenzen, wie etwa der Jahrestagung der DHd²²² oder der jährlichen Konferenzen der Alliance of Digital Humanities Organizations (ADAO)²²³ als Dachverband der Digital Humanities, in Mailinglisten und Digital Humanities-Stammtischen, in umfangreicher Literatur über Theorie und Praxis der Digital Humanities, sowie in eigenen Journalen wie das *Digital Humanities Quarterly*²²⁴ oder das *Journal of Digital Humanities*²²⁵, um nur ein paar zu nennen, spiegelt. Auch als wissenschaftliches Feld haben sich die Digital Humanities verstärkt einen Platz erarbeitet, wie die Zunahme der Forschungsprojekte, sowie spezieller Förderlinien der Drittmittelgeber und großangelegten Infrastrukturförderung²²⁶, aber auch das Festigen von einschlägigen Summer Schools und Workshops, Ph.D.-Programmen und Doktorandenschulen, Kompetenzzentren, sowie einer Vielzahl von Bachelor- und Masterstudiengängen im Bereich Digital Humanities belegen.²²⁷ Da viele der zu untersuchenden Fragestellungen der Digital Humanities aus den klassischen geisteswissenschaftlichen Disziplinen abstammen, lässt sich kaum eine klare Trennlinie zwischen traditionellen Fächern und den Digital Humanities ziehen. So wirken nicht nur die klassischen Disziplinen in den Digital Humanities fort, sondern, wie die Zunahme digitaler Methoden und Praktiken in allen Bereichen geisteswissenschaftlicher Forschung verdeutlicht, wirken auch die Digital Humanities auf die klassischen Disziplinen der Geisteswissenschaften ein.

²¹⁹ Lorna Hughes. In: What is Digital Humanities? (12.05.2018).

²²⁰ Digital Humanities im deutschsprachigen Raum (DHd). URL: <https://dig-hum.de/> (12.05.2018).

²²¹ Humanistica. URL: <http://www.humanisti.ca/> (12.05.2018).

²²² Jahrestagungen der ‚Digital Humanities im deutschsprachigen Raum‘ (DHd). URL: <https://dig-hum.de/jahrestagung-dhd2016> (12.05.2018).

²²³ Konferenzen der ‘Alliance of Digital Humanities Organizations’ (ADHO). URL: <http://adho.org/conference> (12.05.2018).

²²⁴ Digital Humanities Quarterly. URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/> (12.05.2018).

²²⁵ Journal of Digital Humanities. URL: <http://journalofdigitalhumanities.org/> (12.05.2018).

²²⁶ Vgl. Tobias Blanke/Christiane Fritze: Forschungsinfrastrukturen in den Geisteswissenschaften. DARIAH-EU als europäische Forschungsinfrastruktur. In: Heike Neuroth/Norbert Lossau/Andrea Rapp (Hrsg.): Evolution der Informationsinfrastruktur Kooperation zwischen Bibliothek und Wissenschaft, Glückstadt 2013, S. 243-256.

²²⁷ Vgl. Rehbein/Sahle: Digital Humanities lehren und lernen, 2012, S. 209f.

Auch in der Beschäftigung der Digital Humanities mit dem Forschungsgegenstand Film lassen sich unterschiedliche Ansätze und Projekte finden. Betrachtet man die aktuellen Projekte aus diesem Bereich – wobei sich eine breite Übersicht von über 53 Digital Humanities Projekte und Journale aus dem Umfeld Film- und Medienwissenschaften bei ‚Transformations Conference – DH Cinema Projects‘²²⁸ finden lässt – wird deutlich, dass die Forschung in diesem Bereich bisher stark aus dem angelsächsischen Raum stammt. Mit Projekten zu Rollenverteilungen und den Plotstrukturen, aber auch zu Farbvorkommen, als Einzelframeanalyse oder der Analyse von Farbstrukturen über einen ganzen Film, sowie Schnittrhythmus, lassen sich sowohl Ansätze mit inhaltlich-narrativer, wie auch struktureller Fragestellungen, an die Analyse von Filmen finden. Um auch in deutschsprachigen Raum Einzelprojekten und deren Akteure, welche sich mit computergestützte Verfahren in den Film-, Medien- und Kulturwissenschaften beschäftigen, zusammenzubringen und Synergien zu fördern, hat sich die ‚AG Film und Video‘²²⁹ des Verbandes der Digital Humanities im deutschsprachigen Raum (DHd) formiert. Das die aktuellen Ansätze allerdings noch am Anfang stehen und die erprobten Verfahren außerdem große Herausforderungen zu bewältigen haben, macht folgendes Zitat deutlich:

Computergestützte Methoden finden in der deutschen wie der internationalen Filmwissenschaft bislang lediglich vereinzelt Verwendung. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass computergestützte Forschung über Filme vor einer Reihe von Herausforderungen steht. So hat eine solche Forschung tendenziell einen hohen Bedarf an Ressourcen, sowohl was die Speicherung als auch was die Verarbeitung von Filmmaterial betrifft. Darüber hinaus sind Filme medial komplexe Objekte, die einen unmittelbaren Einstieg in die Analyse erschweren, und die Vielzahl methodischer Ansätze, die in der Arbeit mit Filmen zum Einsatz kommen können, schlägt sich im technisch anspruchsvollen Umgang mit digitalen Filmdaten und -formaten nieder. Computer Vision oder Audio Signal Analysis sind eher schwer zu erlernende Bereiche der Informatik. Daher setzt die computergestützte Analyse von Filmen entweder ein nicht zu unterschätzendes statistisches und informatisches Know-How oder ausgereifte Software voraus. Gerade letztere steht angesichts der vielen möglichen Zugänge zum Film und der genannten Herausforderungen allerdings noch nicht im selben Maße zur Verfügung, wie dies für andere Bereiche computergestützter Forschung der Fall ist.²³⁰

Neben den beschriebenen Defiziten und Schwierigkeiten computergestützter Analyse für die Film- und Medienwissenschaften, sind auch die hier angesprochenen ‚anderen Bereiche computergestützter Forschung‘, bisher noch stark auf die Archivierung und Bereitstellung von Daten mittels Datenbanksystemen, Visualisierung von Daten und statistischer (Sprach-) Analyse fokussiert. So hat beispielsweise Mareike König folgende exemplarische Arbeits- und Forschungsfelder ausgesucht, an Hand derer sie die Breite

²²⁸ transformationsconference URL: <https://transformationsconference.net/dh-cinema-projects/> (05.07.2017).

²²⁹ AG Film und Video. URL: DHD: <http://dig-hum.de/ag-film-und-video> (05.07.2017).

²³⁰ Ebd.

der Anwendungen in den Digital Humanities verdeutlichen möchte: erstens die Digitalisierung und Digitalen Editionen von Primärquellen, mit Beispielen wie Google Books oder ABO Austrian Books Online, zweitens Text Mining und Distant Reading, sprich, das mit Hilfe statistischen und linguistischen Mitteln Erschließen von Kerninformationen aus nicht strukturierten Texten, und drittens die Visualisierung komplexer Datenmengen.²³¹ Alles Ansätze also, die zwar die Werkzeuge und Techniken der Informatik nutzen, darüber hinaus allerdings kaum Denkansätze, in welcher Art Probleme in der Informatik angegangen werden oder deren methodisches Vorgehen um Probleme zu lösen, anwenden. In dem MUSE-Vorgehen sind, neben dem Einsatz des Computers als Hilfsmittel zur strukturierten Datenerfassung, Datenanalyse und nutzerfreundlichen Aufbereitung der Ergebnisse, drei in der Informatik etablierte Konzepte zur Anwendung gekommen: So wird erstens sowohl der Untersuchungsgegenstand, sprich die sogenannte Kostümsprache, wie auch das methodische Vorgehen zur Lösung der Forschungsfrage, ob es eine solche Kostümsprache gibt und wie eine solche konkret aussehen kann, mittels des Konzepts formaler Sprachen präzisiert und definiert. Dies erlaubt nicht nur die Konkretisierung von sonst eher vage gebrauchten Begriffen, sondern auch die Generalisierung des methodischen Vorgehens, um es für andere Anwendungsfälle nutzbar zu machen. Zweitens wird das Konzept der Ontologie zur Strukturierung und Verknüpfung der relevanten Parameter genutzt, welches wiederum eine tiefgreifende Analyse der Daten ermöglicht. Und drittens soll das Konzept des Musters nutzbar gemacht werden, um die Konventionen, die sich entwickelt haben, um mittels des Kostüms zu kommunizieren, zu erfassen und diese für eine Nutzung in Theorie und Praxis aufzubereiten. Was sich hinter dem Konzept des Musters verbirgt, wie es eingesetzt wird und wie es im Besonderen für ein besseres Verständnis über Kostüme eingesetzt werden kann, soll im Folgenden dargelegt werden.

3.3. Muster und Mustersprachen

Der Begriff des ‚Musters‘ ist ein vielseitig eingesetzter, unter dem sich unterschiedliche Konzepte und Herangehensweisen summieren: So umschreiben Muster ganz abstrakt gleichbleibende Strukturen sich wiederholender Elemente, beispielsweise in Materialien, dem Satzbau oder in Kunstwerken. Sie beschreiben im übertragenen Sinne sich wiederholende Handlungs- oder Denkweisen und beziehen sich auf messbare Häufungen

²³¹ Vgl. König: Was sind Digital Humanities?, 2016.

von Pixeln bei der Bildanalyse oder auf das Zusammenstellen von regelmäßig auftretenden Auffälligkeiten in Datensätzen. Schon wenn man an ‚Muster‘ im Zusammenhang mit ‚Bekleidung‘ denkt, sind hier unterschiedliche Verwendungsfelder zu identifizieren: So findet der Begriff des Musters hier Anwendung als ‚Farbmuster‘, das Muster des Materials oder des Designs, aber auch als ‚Schnittmuster‘, als ‚Musterteil‘, im Sinne eines Ausstellungstücks, oder eben als Bezeichnung einer Stoffprobe.²³²

Allerdings – und in diesem engeren Sinne soll der Begriff des Musters im Rahmen dieser Arbeit verstanden werden – steht der Begriff ‚Muster‘ auch für das Konzept einer bewährten Dokumentationstechnik, um ‚Wissen‘ auf abstrakte Art und Weise wiederverwendbar zu erfassen und so für andere Anwendungen einfach zugänglich aufzubereiten. Eingeführt wurde das Konzept des Musters und der Mustersprache, als Dokumentationstechnik von untereinander verlinkten Wissensbausteinen in den 1960er Jahren²³³ von Christopher Alexander, mit dessen ersten Arbeiten zu Mustern und Mustersprachen im Anwendungsfeld der Architektur. Christopher Alexander identifizierte hier häufig wiederkehrende Muster, in der englischen Literatur als ‚Pattern‘ bezeichnet, im Städtebau, die er strukturiert als 253 Architekturmuster²³⁴ beschrieb. Zu jedem Architekturmuster, wie beispielsweise dem Muster ‚Identifiable Neighborhood‘, welches die Charakteristika einer optimalen Nachbarschaft erfasst, sind Elemente wie textuelle Beschreibungen, Bilder, Berechnungen und Gleichungen enthalten. Die Architekturmuster verfolgen den Grundsatz, gute bzw. bewährte Lösungen für bestimmte wiederkehrende Fragestellungen wiederverwendbar zu machen. Alexander selber definiert in seinem Buch *A Pattern Language* Muster als die grundlegenden Elemente der Mustersprache wie folgt:

The elements of this language are entities called patterns. Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice.²³⁵

Ein Muster stellt also die Beschreibung von Wissen als ein abstraktes, in den Kontext eingebettetes Paar von Problem und zugehöriger Lösung dar. Somit ist ein Muster, ein in sich abgeschlossenes Textdokument, welches einem bestimmten Format folgt und als

²³² Vgl. Muster. In: Wilfried Schierbaum (Hrsg.): *Bekleidungslexikon. Mode, Formgestaltung, Schnittkonstruktion, Gradierung, Ausstattung, Zuschnitt, Verarbeitungstechnik, Bügeln, Management und Marketing*. Berlin 1993, S. 258.

²³³ Vgl. Christian Kühn: Christopher Alexanders Pattern Language: Von den “Notes in the Synthesis of Form” zur “Pattern Language”, in: *arch+* 189 (2008), S. 26f.

²³⁴ Vgl. Alexander/Ishikawa/Silverstein/Jacobson/Iiksdahl-King/Angel: *A Pattern Language*, 1977, S. xi.

²³⁵ Ebd. S. x.

solches bewährte Lösungen für wiederkehrende Probleme abstrakt und unabhängig von konkreten Lösungsverfahren einer Domäne, beschreibt.²³⁶ Hierdurch soll ‚Wissen‘, welches aus Erfahrungen gesammelt wurde, effizient und nachhaltig wiederverwendbar abgebildet werden. Durch Abstraktion und Generalisierung zielt das Muster auf die ‚Essenz‘ der Lösung eines Problems, welche dann in der erneuten Anwendung des Musters durch Spezialisierung, Konfiguration und Variantenbildung wieder in eine konkrete Lösung überführt werden kann.²³⁷ Um neben den bewährten Lösungen, die ein Muster klassischerweise darstellt, auch immer wieder auftretende Fehlschläge festzuhalten und vor diesen zu warnen, gibt es die sogenannten ‚Antimuster‘. Die Bezeichnung des Antimusters ist dann adäquat, „wenn ein Muster mehr Probleme erzeugt, als es löst, also insgesamt negativ wirkt.“²³⁸

Das Format eines Musters beinhaltet traditionell laut Alexander (i.) einen Namen, (ii.) ein prägnantes Bild des Musters, (iii.) eine Einleitung, die den Kontext des Musters klärt, (iv.) eine Sektion, in der das Problem beschrieben wird, gefolgt von (v.) dem Herzstück des Musters, der Lösungsschablone sowie (vi.) einem Abschnitt, in dem das Muster in Beziehung zu den anderen Mustern gesetzt wird.²³⁹ Je nach Anwendungsdomäne kann das Musterformat allerdings Anpassungen erfahren, wie beispielsweise die häufigen Erweiterungen um die Sektionen der ‚Kräfte‘ (Englisch: Forces)²⁴⁰ und der ‚Anwendungsbeispiele‘ (Englisch: Known Uses).

Was bei dem Musterformat bereist anklingt, ist, dass die einzelnen Muster zwar ein in sich abgeschlossenes Textdokument darstellen, trotzdem aber nicht für sich alleine stehen, sondern untereinander verknüpft sind. Die Gesamtheit der so untereinander verknüpften Muster bildet dann die ‚Mustersprache‘ für die jeweilige Domäne. Lässt sich der Begriff der Muster (beziehungsweise ‚Patterns‘), wenn auch noch nicht voll

²³⁶ Vgl. Christoph Fehling: Cloud Computing: Patterns Identification, Design, and Application. Stuttgart 2015, S. 19f.

²³⁷ Michael Falkenthal/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Christoph Fehling/Frank Leymann: From Pattern Languages to Solution Implementations. In: Proceedings of the Sixth International Conferences on Pervasive Patterns and Applications (PATTERNS). 2014, S. 12-21. Und: Michael Falkenthal/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Christoph Fehling/Frank Leymann: Efficient Pattern Application: Validating the Concept of Solution Implementations in Different Domains. In: International Journal On Advances in Software 7 (2014), H. 3-4, S. 720f.

²³⁸ Helmut Leitner: Mustertheorie. Einführung und Perspektiven auf den Spuren von Christopher Alexander. Graz 2007, S. 88.

²³⁹ Vgl. Alexander/Ishikawa/Silverstein/Jacobson/Iiksdahl-King/Angel: A Pattern Language, 1977, S. xf.

²⁴⁰ Zu sehen bei: Andreas Fießer/Tim Wellhausen: How to write a pattern? A rough guide for first-time pattern authors. In: Proceedings of the 16th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'11) Artikel Nr. 5 (2011) [S. 1-13] DOI: 10.1145/2396716.2396721. Und: Gerhard Meszaros/Jim Doble: MetaPatterns: A Pattern Language for Pattern Writing. Proceedings of the 3rd Pattern Languages of Programming Conference (PLoP'96). Boston 1997, S. 4.

ausdifferenziert, bereits 1964 in Christopher Alexanders Werk *Notes on the Synthesis of Form*²⁴¹ finden, wird der Begriff der Mustersprache („Pattern Language“) erst 1968, wie in *The Environmental Pattern Language*²⁴², verwendet. Inwieweit dieses Verständnis als Sprache dem damaligen Zeitgeist geschuldet ist, verdeutlicht Christian Kühn:

Dass diese Bezeichnung erst zu diesem Zeitpunkt auftritt, ist wenig verwunderlich. Noam Chomskys Arbeiten über ‚generative Grammatiken‘ wurden Mitte der 1960er Jahre in der Scientific Community populär, Richard Rorty diagnostizierte 1967 mit seinem gleichnamigen Buch den ‚Linguistic Turn‘. Die Idee, das Pattern-Konzept 1968 unter den Begriff ‚Language‘ zu stellen, lag für Alexander schon aus Gründen der Popularisierung nahe.²⁴³

Die Mustersprache hat durch die definierten Beziehungen zwischen den Mustern die Struktur eines Netzwerks, welches verschiedene Beziehungstypen untereinander beherbergen kann. So können Muster auf anderen Mustern aufbauen oder auf mögliche verwandte Muster verweisen, und helfen durch diese Struktur der Verknüpfungen potentiellen Anwendern sich durch eine Mustersprache zu bewegen und je nach vorliegendem Problem, dieses aus unterschiedlichen Blickwinkeln aus zu betrachten. Da Mustersprachen, wie bereits dargelegt, das Ziel verfolgen, bewährte Lösungen für wiederkehrende Probleme festzuhalten und hierbei die Lösungen je nach Domäne und Problemfeld sehr unterschiedlich ausfallen können, sind auch die Ausprägungen von Mustersprachen unterschiedlich und auf die jeweilige Thematik der zu lösenden Probleme zugeschnitten. So entstehen Mustersprachen in ähnlichen Gebieten mit unterschiedlichem Grad der Abstraktion wie beispielsweise bei den Cloud Computing Mustern. Sind die Cloud Computing Muster bei Fehling u.a.²⁴⁴ abstrakte, Anbieter und Technologie unabhängige Beschreibungen der Probleme und Lösungen, so finden sich bei den Anbietern für Cloud Services wie bei Amazon Web Services²⁴⁵ und Microsoft²⁴⁶ Muster mit einem geringeren Abstraktionsgrad, da sie auf die jeweilige Technologie zugeschnitten sind. Diese Mustersprachen auf unterschiedlichen Ebenen können wiederum miteinander durch das Konzept der Verfeinerungs-Links verknüpft werden, sodass nicht nur die Muster einer Mustersprache untereinander, sondern bis zu einem

²⁴¹ Christopher Alexander: *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge (Massachusetts) 1964.

²⁴² Christopher Alexander: *The Environmental Pattern Language*. In: *Ekistics* 25 (1968), S. 336–337.

²⁴³ Kühn: *Christopher Alexanders Pattern Language*, 2008, S. 31.

²⁴⁴ Christoph Fehling/Frank Leymann/Ralf Retter/Walter Schupeck/Peter Arbitter: *Cloud Computing Patterns Fundamentals to Design, Build, and Manage Cloud Applications*. Wien 2014.

²⁴⁵ AWS Cloud Design Patterns. URL: <http://en.cloud design pattern.org> (20.05.2016).

²⁴⁶ Cloudentwurfsmuster. URL: <https://docs.microsoft.com/de-de/azure/architecture/patterns/> (20.05.2016).

gewissen Grad auch verschiedene Mustersprachen miteinander verbunden werden können.²⁴⁷

Da Muster traditionell das Wissen einer Expertengruppe abbilden – und sich dieses durch neue Bedingungen, Erfahrungen und Wissenszuwachs immer wieder verändern kann – sind die jeweiligen Muster und Mustersprachen keine festen, unabänderlichen Entitäten, sondern können immer wieder angepasst und erweitert werden. So heißt es bei Christopher Alexander über die Muster im Städtebau:

You can see then that the patterns are very much alive and evolving. In fact, if you like, each pattern may be looked upon as a hypothesis like one of the hypotheses of science. In this sense, each pattern represents our current best guess as to what arrangement of the physical environment will work to solve the problem present.²⁴⁸

Auch wenn Muster und Mustersprachen historisch ursprünglich, wie erläutert, aus der Architektur stammen, finden sie heute in den unterschiedlichsten Domänen Anwendung. Im Besonderen hat sich das Konzept allerdings in der Informatik bewährt. Anders als in der Architekturszene, in der das Musterkonzept laut Christian Kühn als „veraltetes und sogar reaktionäres Konzept, mit dem zu beschäftigen sich nicht mehr lohnt“²⁴⁹ gilt, hat es sich in der Informatik zu einem effizienten Werkzeug, um Wissen zu Erfassen und Weiterzugeben, etabliert. Wobei sich hierbei viele der Grundsätze der Muster von Alexander wiederfinden lassen. Eine der prominentesten Arbeiten ist das Buch *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*²⁵⁰ von den Autoren Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson und John Vlissides – in der Informatik als ‚Gang of Four‘ bezeichnet – welches in der Praxis bewährte Strukturen für objektorientierte Programme in Mustern festhält. Beispielsweise dient das Muster ‚Singleton‘ der Gewährleistung, dass eine Klasse nur einmal instanziiert werden kann und globaler Zugriff auf diese Instanz besteht. Ebenso zeigen Buschmann u.a.²⁵¹, dass die Beschreibung praktisch erprobter Lösungen zu Problemen der Softwarearchitektur in Form von Mustern eine erhebliche Unterstützung und Vereinfachung beim Entwurf darstellt. Fowler²⁵² hat Muster beschrieben, die Lösungsmöglichkeiten für

²⁴⁷ Vgl. Michael Falkenthal/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Christoph Fehling/Frank Leymann/Aristotelis Hadjakos/Frank Hentschel/Heizo Schulze: Leveraging Pattern Applications via Pattern Refinement. In: Proceedings of the International Conference on Pursuit of Pattern Languages for Societal Change (PURPLSOC). Krems 2016, S.46 ff.

²⁴⁸ Alexander/Ishikawa/Silverstein/Jacobson/Iiksdahl-King/Angel: A Pattern Language, 1977, S. xv.

²⁴⁹ Kühn: Christopher Alexanders Pattern Language, 2008, S. 26.

²⁵⁰ Erich Gamma/Richard Helm/Ralph Johnson/John Vlissides: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Boston u.a. 1994.

²⁵¹ Frank Buschmann/Regine Meunier/Hans Rohnert/Peter Sommerlad/Michael Stal: Pattern-Oriented Software Architecture. In: A System of Patterns 1. Chichester u.a. 1996.

²⁵² Martin Fowler: Patterns of Enterprise Application Architecture. Boston u.a. 2003.

Fragestellungen veranschaulichen, die in der Architektur von Anwendungssystemen auftreten, und Hohpe und Woolf²⁵³ liefern eine Mustersprache zur Integration von Unternehmensanwendungen. So sind die Themen der Mustersprachen in der Informatik weit gestreut und reichen von den schon erwähnten Cloud Computing Patterns²⁵⁴, über Data Model Patterns²⁵⁵, Green Business Process Patterns²⁵⁶, über Organisationsmuster für agile Softwareentwicklung²⁵⁷ und Muster für Web Usability und Website Design²⁵⁸ bis zu Muster, um Sichten auf Geschäftsprozesse zu optimieren²⁵⁹, um nur einige zu nennen.

Aber auch außerhalb der Architektur und Informatik finden Muster mehr und mehr Anwendungen in den verschiedensten Bereichen: Als fortschrittlich in dieser Beziehung stellt sich die Erziehungswissenschaft dar, in der angefangen mit Artikeln wie *Patterns for Pedagogy*²⁶⁰ und *A Pedagogical Pattern Language about teaching seminars effectively*²⁶¹ oder Büchern wie *Pedagogical Patterns: Advice For Educators*²⁶² Muster vorgeschlagen wurden, um didaktische Problemstellungen zu erfassen und gute Lösungen und Erfahrungen zu formulieren. Was hier bereits anklingt, ist, dass Muster über pragmatische Anwendung in der Programmierung oder dem Städtebau hinaus, durchaus auch für häufig eher als kreativ empfundene Bereiche vielversprechend eingesetzt werden können. So finden sich erste Arbeiten zu Mustersprachen zum Beispiel in der Produktentwicklung²⁶³, im Bereich Mode Innovationsmanagement²⁶⁴, zum

²⁵³ Gregor Hohpe/Bobby Woolf: Enterprise Integration Patterns: Designing, Building, and Deploying Messaging Solutions. Boston 2004.

²⁵⁴ Fehling/Leymann/Retter/Schupeck/Arbitter: Cloud Computing Patterns Fundamentals to Design, Build, and Manage Cloud Applications, 2014.

²⁵⁵ David C. Hay: Data Model Patterns: Conventions of Thought. New York 1996.

²⁵⁶ Alexander Nowak/Frank Leymann: Green Enterprise Patterns. In: Proceedings of the 20th Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP'13). Artikel Nr. 18, Monticello 2013.

²⁵⁷ James O. Coplien/Neil B. Harrison: Organizational Patterns of Agile Software Development. New York 2004.

²⁵⁸ Ian Graham: A Pattern Language for Web Usability. London 2003.

²⁵⁹ David Schumm: Sichten auf Geschäftsprozesse mit besonderer Betrachtung von Compliance. Stuttgart 2015.

²⁶⁰ Susan Lilly: Patterns for Pedagogy. Object Magazine 5 (1996), H. 8, S.93-96.

²⁶¹ Astrid Fricke/Markus Völter: SEMINARS - A Pedagogical Pattern Language about teaching seminars effectively. In: Proceedings of the 5th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPloP'00). Irsee 2000, S. 87-128.

²⁶² Joseph Bergin/Jutta Eckstein/Markus Völter/Marianna Sipos/Eugene Wallingford/Klaus Marquardt/Jane Chandler/Helen Sharp/Mary Lynn Manns: Pedagogical Patterns: Advice For Educators. Mountain View 2012.

²⁶³ Filippo A. Salustri: Using pattern languages in design engineering. In: Proceedings ICED 05, the 15th International Conference on Engineering Design, Melbourne 2005, [S. 1-15], URL: <https://www.designsociety.org/download-publication/22891/USING+PATTERN+LANGUAGES+IN+DESIGN+ENGINEERING>, (07.07.2018).

²⁶⁴ Beatrice Le Pechoux/Trevor J. Little/Thomas L. Honeycutt: Developing a pattern language for fashion innovation management. In: Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal 5 (2001), H. 4, S. 289-302.

Erstellen kreativer Präsentationen²⁶⁵ oder zur Produktion von Fernsehfilmen²⁶⁶, bei denen durch die Erfassung von Wissen in dem Musterformat eine effiziente Wiederverwendung von Know-how ermöglicht wurde. Diese angeführten Arbeiten zeigen exemplarisch die breiten Einsatzmöglichkeiten von Mustersprachen und verweisen bereits darauf, dass, auch wenn der Haupteinsatz von Mustern sich aktuell immer noch in der Informatik findet, Muster und Mustersprachen als Methode der Wissensdokumentation domänenunabhängig mehr und mehr als eigener Forschungsgegenstand betrachtet werden können.

Dafür, dass Muster und Mustersprachen als eigenes Forschungsfeld betrachtet werden können, spricht auch, dass sich mehrere, über Jahre etablierte Konferenzen herauskristallisiert haben, welche sich ganz dem Erforschen von Mustern und Mustersprachen in den verschiedensten Domänen widmen. Eine führende Rolle nehmen hier die internationalen Konferenzen der *Pattern Languages of Programs* (PLoP)²⁶⁷, sowie deren regionalen Pendanten wie die *EuroPLoP*, die *ChilliPLoP*, die *AsianPLoP*, die *GuruPLoP*, die *SugarloafPLoP* und die *VikingPLoP*²⁶⁸, wie auch die Konferenz *PATTERNS*²⁶⁹ ein. Aber nicht nur das Erforschen von Mustern und Mustersprachen in den verschiedensten Domänen wird hier verfolgt, sondern auch das Reflektieren und Erforschen der Muster als methodischer Ansatz stehen hier im Mittelpunkt. So werden hier auch Fragen, wie man sich der Erstellung von Mustern und Mustersprachen nähert²⁷⁰ oder wie man gute Muster über gemeinschaftliche Bewertungssysteme identifizieren kann²⁷¹, betrachtet. Dies geht sogar bis zu einer Mustersprache darüber, wie man Muster am besten schreibt²⁷².

Erwähnt werden soll, dass es neben dem pragmatischen Einsatz des Musterkonzeptes, wie er im Rahmen dieser Arbeit verfolgt werden soll, auch noch eine stark ideologisch

²⁶⁵ Takashi Iba: *Presentation Patterns. A Pattern Language for Creative Presentations*. Yokohama 2014.

²⁶⁶ Andreas Fießer: *A Pattern Language for Film Production*. In: *Proceedings of the 12th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'07)*. Irsee 2007, S. A1-1 – A1-A16.

²⁶⁷ What is PLoP? URL: <http://hillside.net/index.php/past-plop-conferences> (10.05.2018).

²⁶⁸ Übersicht der PLoP (Pattern Languages of Programs) Konferenzen. URL: <http://hillside.net/conferences> (10.05.2018).

²⁶⁹ Übersicht der PATTERNS (Conferences on Pervasive Patterns and Applications) Konferenzen. URL: <https://www.iaria.org/conferences/PATTERNS.html> (10.05.2018).

²⁷⁰ Zu sehen bei: Fießer/Wellhausen: *How to write a pattern?*, 2011, S. 1-13., Neil B. Harrison: *Advanced Pattern Writing*. In: *Proceedings of the 8th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'03)*. 2003, [S. 1-20]. Und: Christoph Fehling/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Frank Leymann: *A Process for Pattern Identification, Authoring, and Application*. In: *Proceedings of the 19th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'14)* Artikel Nr. 4 (2015) [S. 1-9], DOI: 10.1145/2721956.2721976.

²⁷¹ Vgl. René Reinert: *An Evolving Pattern Library for Collaborative Project Documentation*. Aachen 2014, S. 79ff.

²⁷² Meszaros/Doble: *MetaPatterns*, 1997, S. 1-39.

ausgerichtete Strömung gibt, in der das Muster als Instrument zur positiven Beeinflussung von Wirtschaft und Demokratie verstanden wird. So bedeutet laut Helmut Leitner der Begriff des Musters:

[...] mehr, als die Alltagssprache ausdrückt. Er steht symbolhaft für eine *neue wissenschaftliche Denkweise*, die hilft, die Welt besser zu verstehen, und für eine neue *Methode* zur Gestaltung *lebendiger Systeme*. Dabei meint das Wort *lebendig* nicht den biologischen Zustand *lebendig* im Gegensatz zu *tot*, sondern eine graduelle Lebendigkeit. [...] Jedenfalls geht es bei der Mustertheorie um ein umfassendes Konzept für alle Bereiche des Lebens. Je nach Blickwinkel kann man auch die Begriffe Leittheorie, Denkweise, Methode oder Paradigma verwenden.²⁷³

Hier wird das Musterkonzept zu einem Instrument, welches die Grenzen traditioneller Wissenschaftlichkeit aufzeigt und diese durch neue Methoden und Modelle zur positiveren Lebensgestaltung und -umgebungen ersetzt. Ganz in diesem Sinne wird der Urheber der Mustertheorie, Christopher Alexander, zu einem „bedeutenden Systemtheoretiker und Philosophen“²⁷⁴, der „unsere gesamte Sicht des Universums“²⁷⁵ verändert. Dass diese Ausweitung des Musterkonzepts zu einer umfassenden Theorie positiver Lebensgestaltung wenig zur Reputation der Mustersprachen als Dokumentationswerkzeug beiträgt, hat bereits Christian Kühn herausgestellt.²⁷⁶

Trotz dieser ideologischen Strömung, zeigt der erfolgreiche Einsatz von Mustern in den sehr unterschiedlichen Domänen, wie effektiv das Konzept des Musters komplexe Gegebenheiten darzustellen vermag, und wird hierdurch zu einem vielversprechenden Instrument, das die komplexe Kommunikation, die mittels des Kostümes im Film stattfindet, fassbar machen kann.

3.3.1. Kostümmuster als Baustein von Kostümmustersprachen

Wie im vorigen Absatz dargelegt, stellt ein Muster, als der elementare Baustein einer Mustersprache, eine bewährte abstrakte ‚Lösung‘ für wiederkehrende Probleme dar. Um dieses Konzept als Dokumentationstechnik für Wissen über die filmisch-vestimentäre Kommunikation im Film anwendbar zu machen, muss in einem ersten Schritt der Blickwinkel, von dem aus die Kostüme betrachtet werden sollen, geschärft werden. So können, wenn man das Kostüm in den Mittelpunkt stellt, mehrere Problemfelder in der Arbeit mit den Kostümen identifiziert werden: Stehen Regisseure beispielsweise vor dem Problem, das Kostüm als einen von vielen Gestaltungsmitteln der Unterstützung der Gesamtaussage des Films anpassen zu müssen (Farbkonzepte, Authentizitätsgrad, etc.), haben Kostümbildner das Problem, viele spezielle Figuren aufeinander und auf den Film

²⁷³ Leitner: Mustertheorie, 2007, S. 15.

²⁷⁴ Ebd.

²⁷⁵ Ebd. S. 37.

²⁷⁶ Vgl. Kühn: Christopher Alexanders Pattern Language, 2008, S. 31.

angepasst, so einzukleiden, dass diese verständlich kommuniziert werden (Wer ist diese Figur und wie kann ich sie am besten durch ein oder mehrere Kleidungsstücke unterstützen?), fokussieren sich die Garderobieren auf das Problem diese Figuren in richtiger Anziehreihenfolge und nach Anziehvorschrift einzukleiden (Wie ziehe ich ein spezielles Kostüm an und wie soll es sitzen, um den jeweiligen Charakter zu unterstützen?), während die Schneider der Kostüme eher praktische Probleme, wie die Beschaffung der Materialien oder die Umsetzung einer bestimmten Naht, zu lösen haben. Bereits aus diesen vier Standpunkten heraus würde die jeweilige Mustersprache sehr unterschiedlich ausfallen. Was für die Schneider aus Sicht der Fertigung als vielversprechendes Muster aufgefasst werden kann, wie beispielsweise das Muster einer ‚Weste‘, welche durch Schnittmuster und Nähanleitung das Problem ‚Nähen einer Weste‘ löst, ist aus Sicht der Kostümbildner nur ein Bestandteil beispielsweise des Musters ‚Cowboy‘. Um das Problem ‚Wie stelle ich einen Sheriff durch ein Kostüm verständlich dar?‘ zu lösen, ist die Weste hier nicht mehr als Muster, sondern als ein Element eines komplexen Musters zu verstehen, in diesem Fall, die Darstellung des Stereotyps ‚Cowboy‘ zu unterstützen, da die Weste das Problem nicht alleine, sondern im Zusammenhang mit anderen Elementen (Cowboyhut, Cowboystiefel, etc.), löst.

Um sich dem Wissen über die Wirkungsweisen, wie in einem Film mittels des Kostüms kommuniziert wird, zu nähern und dieses abstrakt festzuhalten, sollen Kostümmuster hier als eine bewährte Lösung eines wiederkehrenden Designproblems – im Speziellen aus der Sicht der Kostümbilder – verstanden werden.²⁷⁷ Sprich, auf welche ‚bewährten Lösungen‘ im Sinne von Kleidungsstückzusammenstellungen, Farben oder Materialien, greifen Kostümbildner zurück, um beispielsweise einen ‚Cowboy‘ von einem ‚Banditen‘ für den Rezipienten zuverlässig unterscheidbar darzustellen? Auch wenn das Kostüm natürlich nicht für sich alleine steht, sondern immer auch im Zusammenspiel mit den anderen filmischen Gestaltungsmitteln betrachtet werden muss, bietet das Konzept der Kostümmuster einen methodischen Ansatz, sich Antworten auf solche und vielen weiteren Fragen zu nähern. Indem die Muster auf das Darstellen abstrakter Lösungen abzielen, bieten die Kostümmuster eine Möglichkeit, die ‚Essenz‘ der filmisch-vestimentären Kommunikation, also die etablierten Konventionen, die sich in Filmen identifizieren lassen, aus diesen Filmen zu extrahieren, und dieses Wissen als Bausteine der Mustersprache untereinander verknüpft greifbar zu machen.

²⁷⁷ Vgl. Schumm/Barzen/Leymann/Ellrich: A Costume Pattern Language for Costumes in Films, 2012, S. C4-2.

Dargestellt werden die Kostümmuster als ein Dokument mit festgelegter, an die Anforderungen der Domäne angepasster Struktur. Die Struktur der Kostümmuster ist stark an die bereits eingeführte Struktur der Architekturmuster von Christopher Alexander orientiert und besteht mindestens²⁷⁸ aus einem prägnanten ‚Namen‘ des Musters, einem ‚Bild‘, das die wesentlichen Elemente verdeutlicht und als Gedankenstütze dient, einer Sektion, die das ‚Problem‘ beschreibt, das mit dem Muster gelöst werden kann, es beschreibt den ‚Kontext‘ in dem das Muster steht und bietet mit der ‚Lösung‘, als dem Herzstück des Musters, eine abstrakte Antwort darauf, wie man das Problem bewährt lösen kann. Bei den Kostümmustern ist die Lösung häufig ein Kompositionsgraph, welcher veranschaulicht welche Bekleidungsteile sich bei einer bestimmten Rolle etabliert haben, um diese zuverlässig darzustellen. So kann die Rolle eines ‚Sheriffs‘ stark vereinfacht über den ‚Cowboyhut‘, ‚Westernstiefel‘ und – nicht zu vergessen – den ‚Sheriffstern‘ einem Rezipienten mit westlicher Mediensozialisation verständlich veranschaulicht werden. Allerdings können nicht nur komplette Outfits die Lösung eines Kostümmusters sein, sondern, wie auch in anderen Anwendungsdomänen, gibt es Muster auf unterschiedlichen Abstraktionsebenen. So können auch die Zusammenstellung einer Farbe mit einer Charaktereigenschaft (wie beispielsweise Blau für ruhige oder Rot für lebendige Charaktere) eine häufig vorkommende bewährte Designlösung darstellen, genauso wie bestimmte Trageweisen (wie beispielsweise hochgekrempelte Ärmel für aktive Menschen) oder der Zustand eines Kleidungsstücks (wie beispielsweise abgetragene Kleidung für arme Charaktere).

Um eine Mustersprache aus den identifizierten Mustern zu bilden, bedarf es neben den Kostümmustern noch die Beziehungen der Muster untereinander. Hierdurch kann ein Kostümmuster also auf ein nächstes verweisen, gibt Hilfestellung, welche potenziellen Probleme zu dem identifizierten auch auftreten können oder schlägt verwandte Muster vor, sodass die Muster untereinander ein Netzwerk an miteinander verknüpften Wissensbausteinen bilden.

²⁷⁸ Dieses hier nur angedeutete Musterformat wird in der Sektion 4.6.1 detailliert und erweitert.

4. MUSE: Das Vorgehen

Wie kann man nun solche Kostümmuster konkret identifizieren? Wie kann man sich die neuen Methoden und Ansätze aus den Digital Humanities zunutze machen, um bestehende Fragestellungen nach den Konventionen einer Kommunikation mittels des Kostüms zu beantworten? Wie also das Wissen, das in Filmen über dessen Gestaltungsmittel gespeichert ist, nutzbringend identifizieren, extrahieren und für weitere Anwendungen einsatzbar aufbereiten? Hier will der MUSE-Ansatz einen Betrag leisten, indem er den bisher herausgearbeiteten Defiziten mit einer formalen Methode begegnet, die es, über eine bloße Beschreibung von komplexen Kostümen hinaus, ermöglicht, diese mit einer definierten Bedeutung zu erfassen, um so Kostümbestandteile eindeutig kommunizierbar und, mit Hilfe des Computers, durchsuchbar und analysierbar zu machen, wie auch durch die Anwendung von Mustersprachen, neue Möglichkeiten zur Darstellung und Archivierung von Wissen über den Einsatz von Kostümen im Film zu schafft.

Die Ausgangsannahme des MUSE-Ansatzes ist, dass in konkreten Filmen vieles an konkretem ‚Wissen‘ über den Einsatz von Kostümen und deren Konventionen, wie mittels des Kostüms kommuniziert wird, gespeichert ist. Auch wenn jedes Element eines Kostüms, sei es eine Hose, ein Rock, eine Socke, deren Farbzusammensetzung oder Materialien explizit von einem Kostümbildner ausgewählt und auf seine Aussage hin überprüft wurde, finden sich nur wenige Belege darüber, warum ein bestimmtes Kostümelement für einen bestimmten Film, eine bestimmte Rolle oder Szene ausgesucht wurde. Daher setzt der MUSE-Ansatz nicht bei dem Prozess des Erschaffens eines Kostüms an, sondern bei dem Endergebnis: dem Kostüm im Film. Ganz im Sinne eines häufig in der Industrie eingesetzten ‚Reverse Engineering‘, also einer ‚Nachkonstruktion vom Produkt aus‘, soll hier das ‚Produkt‘, also das Kostüm, als Ausgangspunkt der Analyse dienen, um die relevanten Parameter zu extrahieren und so den ‚Konstruktionsplan‘, hier dargestellt als Kostümmuster der entwickelten Konvention, um etwas Bestimmtes auszusagen, zu erstellen.

Das ‚Wissen‘, welches in den Filmen gespeichert ist, soll hierbei mit der MUSE-Werkzeugkette gehoben und so aufbereitet werden, dass es für Theorie und Praxis nutzbar gemacht werden kann. Hierzu sollen – ganz im Geiste empirisch-naturwissenschaftlichen

Erkenntnisgewinns – Kostüme aus Filmen detailliert mittels des MUSE-Repositorys²⁷⁹ erfasst werden, um dann durch mehrstufige Analyseverfahren mittels der MUSE-Analysewerkzeuge in Kostümmuster abstrahiert und in dem generischen Muster-Repository PatternPedia²⁸⁰ zur Verfügung gestellt zu werden. Wie in Abbildung 6 stark vereinfacht veranschaulicht, sollen beispielsweise zahlreiche ‚Sheriff‘-Kostüme mittels der MUSE-Werkzeugkette in ein Kostümmuster ‚Sheriff‘ überführt werden, welches die als spezifisch identifizierten Kostümelemente, wie beispielsweise Kostümteile, Farben, Materialien und Anziehvorschriften, für diesen speziellen Stereotyp, enthält.

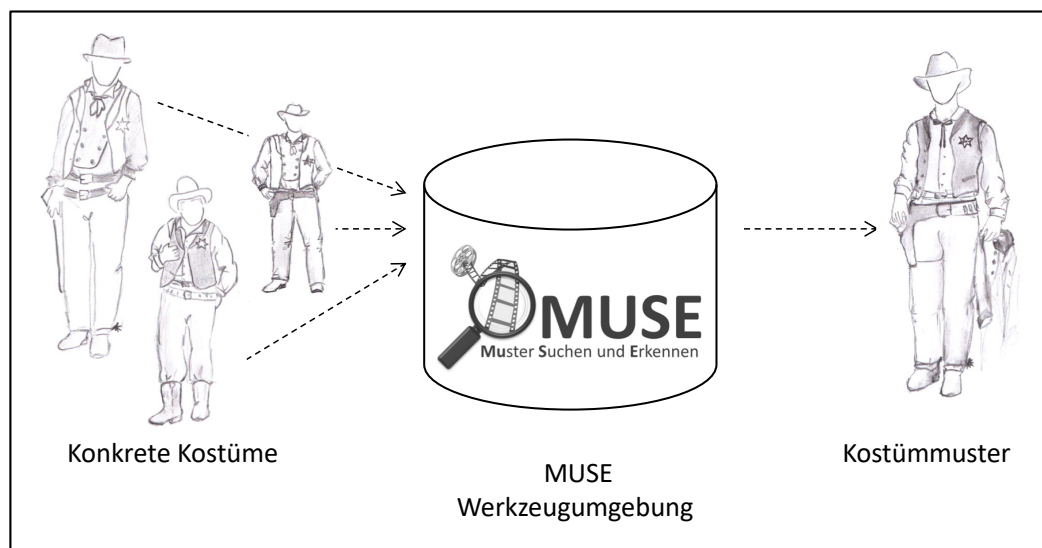


Abb. 6: MUSE – eine Übersicht²⁸¹

Um das Wissen aus Filmen über den Einsatz von Kostümen zu identifizieren, müssen unterschiedliche Schritte durchlaufen werden, diese sollen in der folgenden Übersicht des methodischen Vorgehens vorgestellt werden.

4.1. MUSE: Methodischer Überblick

Das methodische Vorgehen des MUSE-Ansatzes besteht aus fünf übergeordneten Arbeitskomplexen, wie das Chevrongramm in Abbildung 7 veranschaulicht. Darin ist der fünfschrittige Arbeitsprozess ersichtlich, bestehend aus (i) der Definition der zu untersuchenden Domäne, (ii) der Auswahl des Korpus als Untersuchungsgegenstand, (iii)

²⁷⁹ Auch wenn der Begriff ‚Repository‘ strenggenommen nur auf die Datenbank rekurriert, soll in der vorliegenden Arbeit mit diesem sowohl die Möglichkeit der Erfassung, Überprüfung auf Konsistenz und Speicherung der Daten subsumiert werden.

²⁸⁰ Christoph Fehling/Johanna Barzen/Michael Falkenthal/Frank Leymann: PatternPedia - Collaborative Pattern Identification and Authoring. In: Proceedings of Pursuit of Pattern Languages for Societal Change (PURPLSOC) - Preparatory Workshop. Krems 2014, S. 252-284.

²⁸¹ Eine erste Version dieser und der folgenden Abbildung (Abb. 6, Abb. 7) wurde bereits veröffentlicht in: Johanna Barzen/Michael Falkenthal/Frank Leymann: Wenn Kostüme sprechen könnten: MUSE - Ein musterbasierter Ansatz an die vestimentäre Kommunikation im Film. In: Peggy Bockwinkel/Beatrice Nickel/Garbiel Viehhauser (Hrsg.): Digital Humanities. Perspektiven der Praxis. Berlin 2018, S. 228.

dem Erstellen und Befüllen des Repositorys, (iv) der Analyse der gewonnenen Daten und (v) der Interpretation dieser in Kostümmuster.



Abb. 7: Arbeitskomplexe von MUSE

Der erste Schritt der MUSE-Methode – das Definieren der zu untersuchenden Domäne – beinhaltet das Erfassen und Kategorisieren aller Elemente, die potentielle Relevanz für die ‚Wirkung‘ von Kostümen besitzen, wobei die Domäne der Kostüme so vordefiniert werden muss, dass sie als Grundlage einer umfassenden Kostümbeschreibung nutzbar ist. Hierzu soll das ‚Weltwissen‘ über Kostüme als Ontologie systematisch aufbereitet werden. Als Annäherung an eine solche Ontologisierung der Domäne der Kostüme werden in einem ersten Schritt umfassende Taxonomien aller kostümrelevanten Parameter erstellt, welche dann die Grundlage für die Erfassung der Kostümdata mittels des Repositorys darstellen.

Bevor allerdings die Daten erfasst werden können, muss – und das ist der zweite Schritt des methodischen Vorgehens – das Untersuchungskorpus ausgewählt werden. Da hier auf Filmkostüme fokussiert wird, besteht dieser aus Filmen unterschiedlicher Genres. Auch wenn der vorgeschlagene Ansatz die Betrachtung einer größeren Anzahl an Filmen erlaubt, muss festgelegt werden, welche konkreten Filme als erste Untersuchungsgrundlage erfasst werden sollen.

Um die Filmdaten und die in den Filmen vorkommenden Kostüme der hier ausgewählten Filme nun systematisch und maschinenlesbar zu erfassen, wird in dem dritten Schritt zunächst das Schema des MUSE-Repositorys definiert. Aufbauend auf den Taxonomien ermöglicht dann das MUSE-Repository mittels einer relationalen Datenbank im Backend und einem, auf die spezifischen Anforderungen zugeschnittenen Web Frontends, die Daten in all ihren relevanten Details zu erfassen und abzuspeichern.

Die so gewonnenen Daten über die Kostüme werden im vierten Schritt durch die MUSE-Analysewerkzeuge in einem mehrstufigen Analyseprozess untersucht. Hierbei werden mittels Data Mining Techniken erste Hypothesen über Hinweise auf Muster gebildet, welche dann durch konkrete Abfragen mit Hilfe der OLAP-Würfel Technologie immer wieder überprüft, verfeinert oder widerlegt werden.

Die so identifizierten Hinweise auf Muster in den Daten werden im fünften und letzten Schritt dann interpretiert, das heißt bewertet und gegebenenfalls als Kostümmuster

akzeptiert. Hierzu werden die Analyseergebnisse in das Musterformat überführt und können dann in PatternPedia abgelegt werden. Diese Muster können nun wiederum für Recherchezwecke oder als Basis eines neuen Kostümdesigns herangezogen werden.

Was sich hinter den einzelnen Phasen aber im Detail verbirgt, soll in den folgenden Kapiteln genauer beleuchtet werden, wobei Abbildung 7 als Orientierungshilfe durch die einzelnen Arbeitskomplexe führt.



4.2. Domäne

Da der Zugriff auf die Intention der Kostümbildner bei einem bestimmten Kostüm meist nicht mehr möglich ist, soll die Analyse hier an den Kostümen selber, die in den Filmen zu sehen sind, ansetzen. Hierbei stellt sich die Frage: Wie können konkrete Kostüme so erfasst werden, dass sie eine aussagekräftige Datenbasis darstellen, auf deren Grundlage die Kostümmuster identifiziert werden können? Welche Elemente haben potenziellen Einfluss auf die vestimentäre Kommunikation und bis zu welchem Detailgrad können und müssen sie erfasst werden?

Da jede Kostümbeschreibung eine Reduktion des Objekts auf beschreibende Daten darstellt, müssen Kriterien festgelegt werden, nach denen ein Kostüm und seine Bestandteile sowie darüber hinausgehende Informationen, wie beispielsweise der Zustand des Kostüms, die Trageweise oder auch Funktionen des Kleidungsstücks, erfasst werden können. Erst durch eine einheitliche Beschreibungsmethode und eine genaue Kenntnis der Domäne und deren potenziellen relevanten Parametern kann ein systematisches und detailreiches Erfassen gewährleistet werden, welches wiederum die spätere maschinelle Weiterverarbeitung der Daten unterstützt.

Hierbei kann das Konzept der Ontologie fruchtbringend eingesetzt werden. Schon in der aristotelischen Kategorienlehre finden sich erste Ansätze mittels Kategorienbäumen ‚Weltwissen‘ strukturiert zu erfassen.²⁸² Im Besonderen hat die Ontologie eine lange Tradition in der Wissenschaft und reicht vom Verständnis als ein Ausdrucksmittel der allgemeinen Metaphysik philosophischer Theorien im Altertum, über den Einsatz als Instrument zur Wissensrepräsentation des ‚modernen‘ Ontologieverständnisses seit Beginn des 18. Jahrhunderts, bis hin zu den heutigen maschinellen

²⁸² Vgl. Barry Smith: Aristoteles 2002. In: Thomas Buchheim/Hellmut Flaschar/Richard King (Hrsg.): Kann man heute noch etwas anfangen mit Aristoteles? Hamburg 2002, S. 6.

Verarbeitungsmöglichkeiten von ontologischer Wissensrepräsentation nach dem Verständnis von Ontologen in der Informatik.²⁸³ Die Wahl auf das Konzept der Taxonomie als Ausgangsbasis für eine umfassende Ontologie für den Anwendungsfall der Kostümdomäne ist bedingt durch (i) die Möglichkeit, durch diese ein einheitliches Vokabular der Domäne zu schaffen, das es (ii) erlaubt ‚Wissen‘ systematisch zu erfassen und (iii) dieses ‚Wissen‘ auch für andere einfach wiederverwendbar zugänglich zu machen.

Um nun ein übergreifendes Begriffssystem zu definieren, sollen in einem ersten Schritt die Taxonomien aller potentiell kostümrelevanten Parameter aufgestellt werden, die man benötigt, um ein Kostüm in seiner Ganzheit zu beschreiben. Eine gängige Anwendungsform des Konzepts der Taxonomie ist die einfache Klassifizierungsmethode einer Domäne in sogenannter ‚Baumstruktur‘, indem die Klassen, Subklassen und Instanzen hierarchisch verbunden werden. Diese wurde hier angewandt, um die relevanten Parameter zu erfassen und zu systematisieren. Die zu erstellenden relevanten Teilbereiche der Kostümdomäne umfassen Taxonomien (i) der einzelnen Kostüm- und Bekleidungsstücke, im Weiteren als ‚Basiselemente‘ titulierte (Hose, Hemd, Halbschuh, etc.), (ii) deren Beschaffenheit, wie die Zusammensetzung aus Teilelementen (Kragen, Manschetten, Ärmel, etc.), deren Attribute wie Design, Farbe, Material und Form, Besonderheiten, wie Zustand und Trageweise, Funktionen und Körpermodifikationen sowie (iii) deren mögliche Operatoren (darüber getragen, umgürtet etc.) als potentielle Verbindungsarten der kostümrelevanten Elemente untereinander.²⁸⁴

Die aufgestellten Taxonomien bieten zudem den Vorteil, dass sie einerseits als Grundlage der Eingabemasken des MUSE-Repositorys dabei assistieren, die richtigen Begriffe zur Beschreibung eines Kostüms zu finden und dabei zudem unterstützen, dass gleiche Elemente auch gleich benannt und beschrieben werden (zum Beispiel: Vermeiden von Schreibfehler, Synonyme gruppieren), und andererseits ermöglichen sie, durch die Beziehungen der Elemente untereinander, dass bei der späteren Analyse die Daten nicht nur auf Ebene der Instanzen (zum Beispiel: ein bestimmter Cowboyhut), sondern auch in den höheren Kategorien (zum Beispiel: alle Kopfbedeckungen) befragt werden können.

²⁸³ Vgl. Frank J. Furrer: Eine kurze Geschichte der Ontologie. Von der Philosophie zur modernen Informatik. In: Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen 37 (2014), H. 4, S. 308f.

²⁸⁴ Die Kriterien, nach denen die Taxonomien aufgestellt wurden, sowie die kompletten umfangreichen Taxonomien, wurden vorab publiziert in: Johanna Barzen: Taxonomien kostümrelevanter Parameter: Annäherung an eine Ontologisierung der Domäne des Filmkostüms. Technischer Bericht Nr. 2013/04, Stuttgart 2013.

Zudem erlaubt das Konzept der Taxonomie mit der hierarchisch strukturierten Klassifikation einer Domäne mittels Klassen und Subklassen, in einem zweiten Schritt die Überführung und Erweiterung dieser in die Konzepte, Attribute und Relationen einer Ontologie, wobei hier die Klassen und Instanzen der Taxonomien als Konzepte der Ontologie Verwendung finden. Hierbei können dann gängige Ontologiesprachen wie RDF (Resource Description Framework)²⁸⁵, RDFS (Resource Description Framework Schema)²⁸⁶ und OWL (Web Ontology Language)²⁸⁷ genutzt werden, welche dieses so semantisch verknüpfte Wissen beispielsweise mittels einer RDF-Abfragesprache wie SPARQL (SPARQL Protocol and RDF Query Language)²⁸⁸ auf den unterschiedlichsten Ebenen maschinell durchsuchbar und analysierbar machen kann.

4.2.1. Taxonomien kostümrelevanter Parameter

Die erste Annäherung an ein einheitliches Begriffssystem zum Erfassen des ‚Weltwissens‘ der Domäne des Filmkostüms ist, wie bereits vorgeschlagen, das Aufstellen von Taxonomien der kostümrelevanten Parameter. Eine gängige Anwendungsform des Konzepts der Taxonomie ist die einfache Klassifizierungsmethode einer Domäne in sogenannter ‚Baumstruktur‘. Mittels hierarchisch angeordneter Ober- und Unterklassen (Subklassen) bieten sie das Handwerkszeug um Zusammengehörigkeit und Differenzen übersichtlich und einfach darzustellen. Da die Unterklassen die Eigenschaften der zugehörigen Oberklasse ‚erben‘ spricht man hier auch häufig von den ‚Kindern‘ der höher angeordneten Klasse. Handelt es sich bei den untersten ‚Blättern‘ des ‚Taxonomiebaums‘ nicht mehr um eine beschreibende Klasse (beispielsweise eine Mütze), sondern um eine spezifische Ausformung der Klasse (diese Wollmütze), spricht man von Instanzen der Klasse. Die Relationen zwischen den Klassen untereinander und den Instanzen einer Taxonomie sind eine einfache ‚ist ein/eine-Relationen‘. So ist eine ‚Schirmmütze‘ und eine ‚Wollmütze‘ beispielsweise eine Unterklasse der Klasse ‚Mütze‘. Auch wenn das Konzept der Taxonomie die Möglichkeit einer Doppelvererbung zulässt, spricht eine Unterklasse die Möglichkeit hat, zu zwei unterschiedlichen Oberklassen zugehörig zu sein, wird im Weiteren in Hinblick auf die Anpassung an die anzuwendende Domäne und deren Anforderungen, darauf verzichtet.

²⁸⁵ Resource Description Framework (RDF). URL: <https://www.w3.org/RDF/> (15.05.2018).

²⁸⁶ RDF Schema (RDFS). URL: <https://www.w3.org/2001/sw/wiki/RDFS> (15.05.2018).

²⁸⁷ Web Ontology Language (OWL). URL: <https://www.w3.org/OWL/> (15.05.2018).

²⁸⁸ SPARQL Protocol and RDF Query Language. URL: <https://www.w3.org/TR/rdf-sparql-query/> (15.05.2018).

Um nun eine konkrete Taxonomie zu erstellen, müssen vorab die Kriterien festgelegt werden, nach denen die Klassen und Unterklassen strukturiert werden. Hierzu gibt es die verschiedensten Möglichkeiten: So kann ein Hut beispielsweise über das Material (z.B. Filz, Stroh, Stoff) oder über die Form oder Art (z.B. Schlapphut, Cowboyhut, Zylinder) sortiert werden. Wählt man die erste Variante, entsteht der Konflikt, dass ein Filzhut genauso die Form eines Schlapphuts, wie auch die eines Cowboyhuts haben kann und dieser damit in beiden Kategorien untergebracht werden müsste, sortiert man aber nach der Form oder Art, müsste ein Filzhut und ein Strohhut sowohl unter den Schlapphüten, wie auch unter den Cowboyhüten, als deren Varianten aus Stroh und Filz, stehen. Im Weiteren ist darum eine Unterteilung in jeweils eine eigene Taxonomie der Basiselemente der Art des jeweiligen Bekleidungsteils, eine Taxonomie der Form der Basiselemente, eine des Materials, der Farbe, des Designs und weitere vorgenommen worden. Diese Untergliederung in eigene Taxonomien der unterschiedlichen kostümrelevanten Teilbereiche schafft durch die vielen Verknüpfungsmöglichkeiten der Taxonomien untereinander und deren vielen verschiedenen potentiell möglichen Kombinationen, einen Weg, ein spezielles Kostüm schnell, umfassend und präzise zu beschreiben.

Tabelle 1 gibt einen Überblick über die zu systematisierenden Teilbereiche der potentiell relevanten Parameter zur Beschreibung eines Kostüms, sowie deren Anzahl an Klassen und Subklassen, angegeben als Anzahl der ‚Knoten‘, der jeweiligen Taxonomie. Die hier aufgeführten Teilbereiche sollen im Folgenden näher erläutert und einer Taxonomie kostümrelevanter Parameter zugeordnet werden.

Taxonomien zur Kostümbeschreibung:			Anzahl der Knoten:
Basiselemente			910
Beschaffenheit:	Teilelemente		207
	Farbe		53
		Farbeindruck	7
	Material		104
		Materialeindruck	12
	Form		30
	Design		31
Besonderheiten:	Zustand		29
	Trageweise		10
Funktion			221
Operatoren			15
Körpermodifikation			53

Tab. 1: Übersicht der Taxonomien zur Kostümbeschreibung

Was hier bereits ersichtlich ist, ist, dass einige der Taxonomien sehr umfangreich sind, andere nur aus wenigen Knoten bestehen. Dies ist der Domäne und dem Anwendungsszenario geschuldet: So orientieren sich die Kriterien, nach denen die einzelnen Taxonomien aufgestellt wurden, sowohl an den Anforderungen der Filmkostümdomäne, wie auch an den Anforderungen, die einen Einsatz der Taxonomien im MUSE-Repository erlauben. Deutlich wird dies, wenn man sich beispielsweise die Taxonomie der Farben anschaut. Es gibt sehr viel mehr und viel feingranularere Farbbezeichnungen als die, die in der Taxonomie zu finden sind. Des Weiteren können Farben häufig viel präziser, beispielsweise über numerische Farbcodes, beschrieben werden als mit Wörtern zur Farbbetitelung. Da aber viele Feinheiten der Farben im Film oft verloren gehen, beispielsweise durch Abhängigkeiten zu den Lichtverhältnissen, in dem der Film gedreht wurde, durch die Einschränkung des Blicks durch die Kameraführung, oder diese je nach Einstellung des Projektors oder Herstellermarke des Bildschirms sehr anders wirken, und so kaum detailliert bestimmbar sind, kann für diese Domäne auf die Anwendung von numerischen Farbcodes und eine weitere Ebene der Verfeinerung der Farbbetitelung verzichtet werden. Auch bei der Taxonomie des Materials sieht man deutlich eine, der Anwendungsdomäne geschuldete Strukturierung: So ist das Material nicht nach der Faserart oder der Webart, da diese ohne haptische Prüfung oft schwer zu bestimmen ist, sondern nach einfach gehaltenen Kategorien der Qualitäten des Material wie ‚feiner Stoff‘ oder ‚Arbeitsstoff‘ sortiert. Denn ob ein Taft aus Seide oder Synthetik gefertigt worden ist, ist zwar im Preis der Anschaffung ein großer Unterschied, je nach Einsatz im Film für das bloße Auge häufig aber kaum ausmachbar, sodass eher die Qualitäten der Materialien und deren Eigenschaften wie ‚fest‘ oder ‚anschniegbar‘ von Interesse sind.

Mittels dieser Anpassung der Taxonomien an die Bedingungen der Domäne und den Untersuchungsgegenstand sollen die signifikanten Kriterien zusammengefasst werden, die eine potenzielle Wirkung auf den Rezipienten haben und damit Einflussfaktoren der filmisch-vestimentären Kommunikation sind. Indem die Kategorien nicht für die Mode- oder Kleidungsindustrie, sondern im Speziellen für die Anwendung in der Filmkostümdomäne zugeschnitten sind, soll eine schnelle Orientierung, welche sowohl das Erfassen, wie auch das Analysieren der Kostüme vereinfacht, gewährleistet werden.

Einschränkend soll hier noch erwähnt werden, dass die folgenden Taxonomien keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Auch wenn sich um eine repräsentative Abdeckung der Domäne bemüht wurde, können die Taxonomien nicht als abgeschlossene

Begriffssammlung, sondern eher als eine Momentaufnahme verstanden werden, die durch die jeweilige Arbeit mit konkreten Kostümen stetig angepasst und erweitert werden muss. Zudem sind die Taxonomien teils sehr umfangreich, sodass im Folgenden nur exemplarische Teile der konkreten Taxonomien vorgestellt werden können. Die gesamten Taxonomien lassen sich in dem Beitrag *Taxonomien kostümrelevanter Parameter: Annäherung an eine Ontologisierung der Domäne des Filmkostüms*²⁸⁹ einsehen. Erstellt wurden die Taxonomien als sogenannte ‚Mindmaps‘ mit dem Open Source Werkzeug ‚FreeMind‘²⁹⁰, das ein intuitiven Umgang mit Mindmaps ermöglicht. FreeMind erlaubt zudem den Export in unterschiedliche Ausgabeformate, was für die Überführung der Taxonomien in das Schema des MUSE-Repositorys Relevanz hat.

4.2.1.1. Basiselemente

Die Basiselemente sind der materielle Grundbaustein der Kostüme und umfassen die Arten von Bekleidungsstücken und Accessoires, wie beispielsweise eine Hose, ein T-Shirt, ein Reitstiefel oder ein Ohrring. Hier sei jedoch noch einmal darauf hingewiesen, dass nicht der Anspruch erfüllt werden kann, die Gesamtheit aller potenziell möglichen Arten aufzuführen. So kann jede neue Moderrichtung Erweiterungen der Arten mit sich bringen. Um eine repräsentative Auswahl und eine annähernde Abdeckung der Domäne zu gewährleisten, ist als Basis der Taxonomie ein umfangreiches Bekleidungslexikon²⁹¹ herangezogen worden. Als Erweiterung und als Aktualisierung an die gegenwärtige Mode ist diese erste Taxonomie der lexikalischen Begriffe durch Recherchen auf den Webseiten Bergfashionlibrary²⁹², Amazon²⁹³, Zalando²⁹⁴ und Otto²⁹⁵ erweitert worden. Alle diese Webseiten gewähren einen systematisierten Zugriff auf ‚Kleidung‘. Allerdings finden sich bei den ausgewählten Webseiten unterschiedliche Fokussierungen auf ‚Kleidung‘, die sich auf die Repräsentation dieser auswirkt. Sollen bei Amazon, Zalando und Otto die vorhandenen Kleidungsstücke in groben Kategorien für den kommerziellen Vertrieb so ansprechend wie möglich präsentiert werden, stellt Bergfashionlibrary eine wissenschaftlichere Auseinandersetzung mit dem Thema Kleidung dar und ist um eine genauere Erfassung dieser bemüht.

²⁸⁹ Barzen: *Taxonomien kostümrelevanter Parameter*, 2013.

²⁹⁰ FreeMind. URL: http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page (10.05.2018)

²⁹¹ Schierbaum: *Bekleidungslexikon*, 1993.

²⁹² Bergfashionlibrary. URL: www.bergfashionlibrary.com (04.06.2016), jetzt integriert in: <https://www.bloomsburyfashioncentral.com/> (10.06.2018).

²⁹³ Amazon. URL: <https://www.amazon.de/> (10.06.2018).

²⁹⁴ Zalando. URL: <https://www.zalando.de/> (10.06.2018).

²⁹⁵ Otto. URL: <https://www.otto.de/> (10.06.2018).

Jede der unterschiedlichen Quellen hat eine eigene, den Ansprüchen und dem potentiellen Anwender entsprechende Sortierung, die aber jeweils als eine einfache Taxonomie verstanden werden kann. Zalando beispielsweise teilt auf oberster Ebene in die Kategorie Herren, Damen und Kinder ein, um dann jeder dieser Kategorien Unterkategorien wie Schuhe, Bekleidung, Sport und Accessoires etc. zuzuordnen. Es folgt eine weitere Ebene der Spezifizierung in Schuh- und Bekleidungsarten, wie ‚Ballerinas‘ oder ‚Röcke‘ und eine letzte Ebene in spezifische Schuhe und Bekleidungsstücke, wie ‚Riemchenballerinas‘ als Unterkategorie von ‚Ballerinas‘ oder ‚Faltenrock‘ als Unterkategorie von ‚Röcke‘. Über die vierte Hierarchiestufe geht die Taxonomie bei Zalando nicht hinaus und endet auf dieser Ebene der Granularität. Otto wiederum hat auf oberster Ebene deutlich mehr Kategorien und führt über unterschiedliche Wege zu der Art: So kann man ‚Riemchenballerinas‘ entweder über ‚Damen‘/‚Damenmode von A-Z‘/ ‚Ballerinas‘ oder über ‚Schuhe‘/‚Damenschuhe‘/‚Ballerinas‘ erreichen. Mehrfachvererbung und fünf Vererbungsebenen bieten hier ein höheres Maß an Flexibilität, allerdings um den Preis der Übersichtlichkeit. Anders als die kommerziellen Webseiten, versucht sich Bergfashionlibrary an einer, hier auch als Taxonomie betitelten, Kategorisierung der Kleidung, die einen umfassenden Überblick über Kleidung, mit spezieller Anpassung an die Bedürfnisse der Studierenden des Modesektors geben will. Trotz des Aufführens vieler historischer Kleidungsstücke, ist diese Taxonomie stark lückenhaft, wenn es um aktuelle Kleidung geht, und häufig nicht spezifisch genug für eine detaillierte Kostümbeschreibung. Zudem gesellt sich eine wenig nutzerfreundliche Menüführung, die weder flexible Arbeit mit Teilstücken, noch die Arbeit an einer Gesamtübersicht der Taxonomie ermöglicht. Hier ist die Taxonomie nicht das Ziel der Wissensaufbereitung, sondern eine Darstellungsform, ein Rechercheausgangspunkt, der darunterliegenden Inhalte in Form von Texten.

Was sich deutlich zeigt, sind die sehr unterschiedlichen Kategorisierungsansätze einer möglichen Taxonomie ähnlicher Inhalte. Denkbar wären neben den unterschiedlichen Herangehensweisen der Webseiten auch Oberkategorien wie Ober-, Unter- und Outdoorbekleidung, die Trennung von Kleidung und Accessoires oder die Sortierung nach Anlässen wie Abendmode, Sportkleidung und Arbeitskleidung. Für die folgende Taxonomie sind weder die Strukturierungen, noch jedes der vorkommenden Elemente der unterschiedlichen Quellen vollständig übernommen worden, sondern erst nach einer Prüfung auf Relevanz für das Filmkostüm sind Teile davon in die Taxonomie mit

eingeflossen. Die Unterscheidung von Männern, Frauen und Kindern als erste Instanz der Sortierung bei kommerzieller Präsentation von Kleidung hat beispielsweise für die Ebene der Erfassung der Basiselemente als Art der kostümrelevanten Bekleidungsteile keine Wichtigkeit. Auch die Sortierung nach Markennamen, wie man sie beispielsweise bei Zalando findet, ist hier nicht von vorrangigem Interesse. So hat sich eine geschlechts-, anlass-, und einsatzneutrale Sortierung herauskristallisiert, die über die Kategorisierung nach Körperregionen und Ähnlichkeit der Basiselemente zueinander eine schnelle und intuitive Orientierung zulässt.

Zum besseren Verständnis der nachfolgenden Taxonomie ist zu ergänzen, dass sich im Sprachgebrauch immer wieder Namen für ‚spezifische Typen‘ von bestimmten Kleidungsstücken finden lassen, bei denen eine Vermischung der namensgebenden Art mit charakteristischen Eigenschaften anderer Teilbereiche stattgefunden hat. So findet sich bei der ‚Röhrenhose‘ eine Vermischung der Art mit Parametern aus dem Teilbereich der Form, bei der ‚Lederjacke‘ oder der ‚Jeans‘ eine mit dem Material, bei dem ‚Matrosenhemd‘ eine mit dem Beruf, bei dem ‚Hawaiihemd‘ eine mit dem Ort und bei der ‚Chanel-Jacke‘ eine mit dem Hersteller, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Da diese Bezeichnungen wie ‚Chanel-Jacke‘ im allgemeinen Sprachgebrauch aber nicht nur eine Jacke von Chanel, sondern eben einen ‚spezifischen Typ‘ an Jacke, der auch von einem anderen Hersteller erzeugt worden sein kann, meinen, stellen sie eine eigene Klasse der Basiselemente dar. Die Taxonomie der Basiselemente ist die umfangreichste Taxonomie und kann daher hier nur exemplarisch veranschaulicht werden. Abbildung 8a gibt einen Überblick der obersten Klassen der Basiselementtaxonomie. Überall da, wo die abgebildeten Blasen einen kleinen grauen Kreis am äußersten Ende aufweisen, verbergen sich weitere Unterklassen. Dies verdeutlicht Abbildungen 8b und 8c: hier sind jeweils die Knoten der nächsten Ebene mit eingeblendet. Da die Taxonomie für die Darstellung in einzelne Teilbäume zerlegt wurde, dient die Farbkodierung der Knoten als Orientierung.

Mit 910 Knoten ²⁹⁶ ist die Taxonomie der Basiselemente die mit Abstand umfangreichste Taxonomie, die hier erstellt wurde und auch die, die am meisten Erweiterungen in Form von neuen Einträgen während der Arbeit an der Kostümerfassung erfahren hat. Indem sie die Art der Bekleidungsteile definiert, bietet die Taxonomie der Basiselemente den Ausgangspunkt für eine Verfeinerung durch die anderen Taxonomien, mit deren Hilfe das Material, die Farbe, und vieles mehr genauer bestimmt werden kann

²⁹⁶ Stand 27.07.2018.

und hat als solche eine Sonderstellung. Dieser Sonderstellung geschuldet sind die Klassen der Basiselemente zudem durch eine graphische Darstellung repräsentiert, die im Folgenden vorgestellt werden sollen.

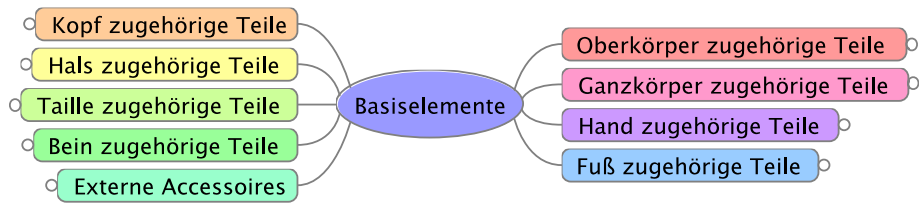


Abb. 8a: Die Basiselemente (Ausschnitt 1)

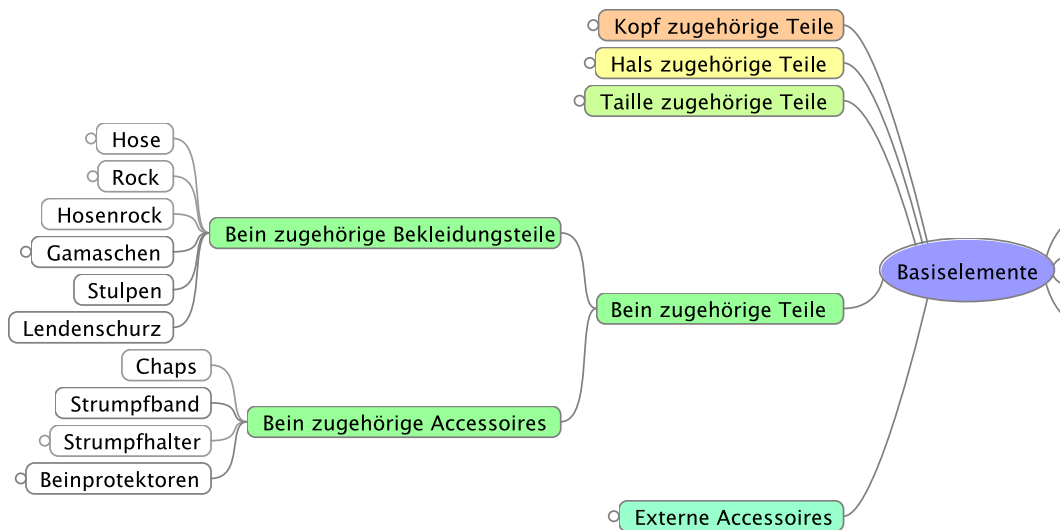


Abb. 8b: Die Basiselemente (Ausschnitt 2)

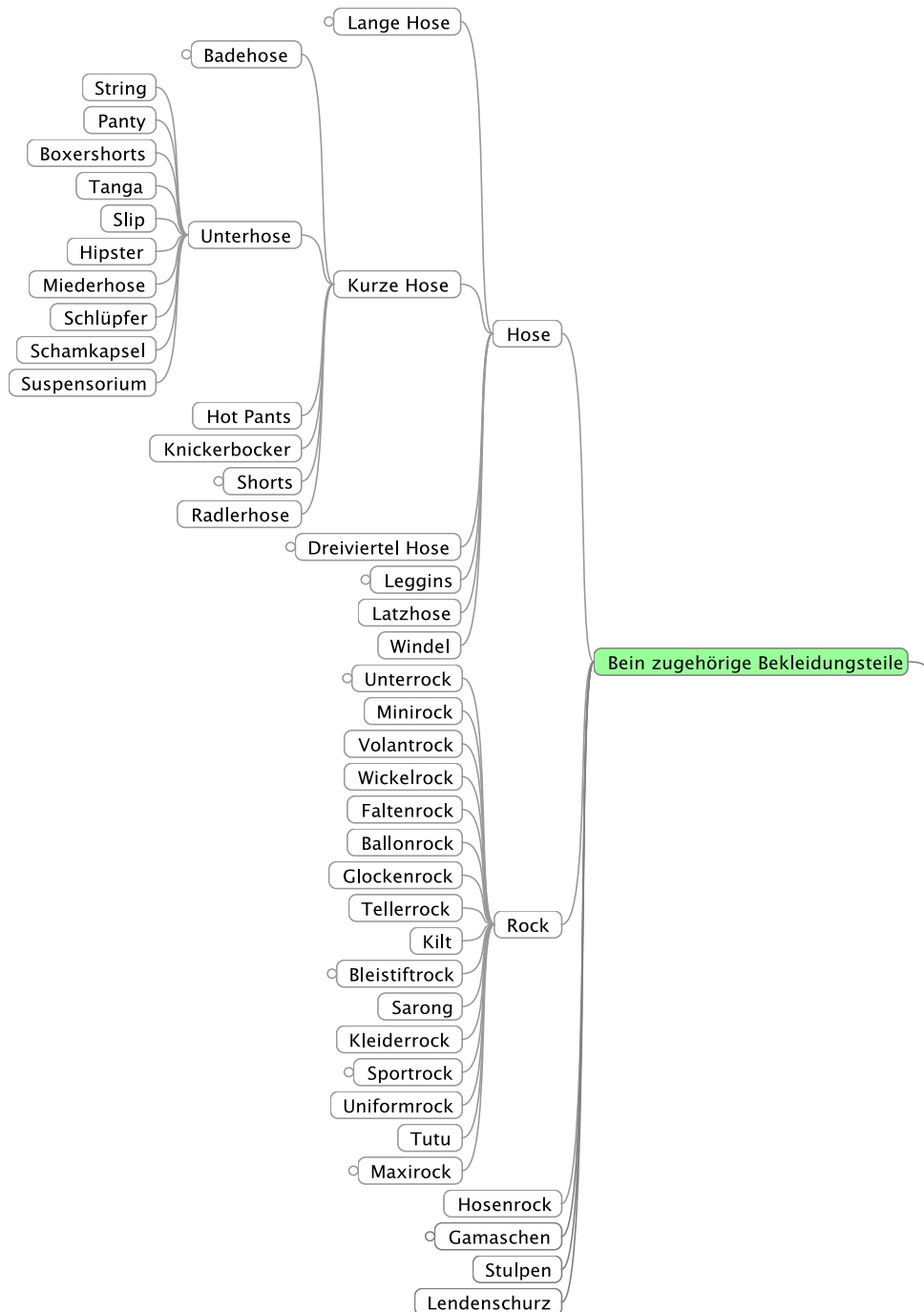


Abb. 8c: Die Basiselemente – (Ausschnitt 3)

4.2.1.1.1. Graphische Darstellung der Basiselemente

Die Filme, welche als Untersuchungsgrundlage dienen – und damit auch die Bilder, die in Form von Screenshots aus den Filmen entnommen werden – unterliegen strengen Copyright-Vereinbarungen und dürfen nicht ohne Weiteres in dem MUSE-Repository der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden. Da aber Kostümschaffende häufig bildorientiert arbeiten, ist die graphische Darstellung der erfassten Kostüme für eine praxisorientierte Anwendung wünschenswert. Um diese zu ermöglichen, sind

detailreiche Zeichnungen der Basiselemente entstanden.²⁹⁷ Abbildung 9 gibt einen exemplarischen Einblick in die entstandenen Bilder, welche als Basis für die Kostümkompositionsgraphen, sowohl bei den Abbildungen jedes einzelnen erfassten Kostüms, wie auch bei den Kostümmustern, dienen.

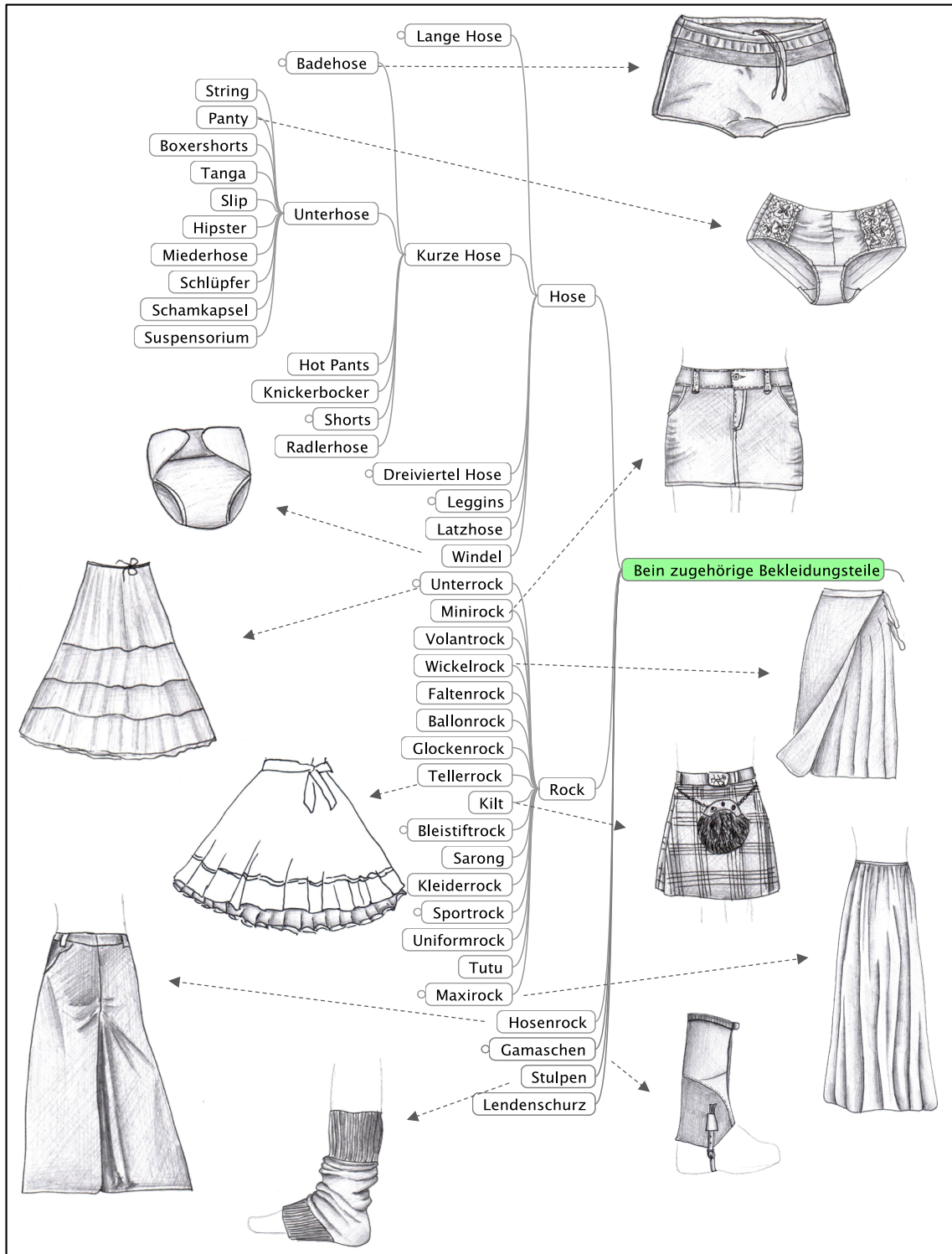


Abb. 9: Ausschnitt aus der Basiselementtaxonomie mit exemplarischen Zeichnungen

²⁹⁷ Teile der Darstellungen der Basiselemente sind in Zusammenarbeit mit der griechischen Künstlerin Vassiliki Damaskinou entstanden.

Für die Bilder der Basiselemente wurden Bleistiftzeichnungen angefertigt, welche für ihren Einsatz in dem MUSE-Repository digitalisiert und freigestellt worden sind, sodass sie je nach Kostüm (im MUSE-Repository) oder Kostümmuster (in PatternPedia, dem allgemeinen Muster-Repository) zu neuen Kostümkompositionsgraphen zusammengestellt werden können.

4.2.1.2. Beschaffenheit

Durch die Taxonomie der Basiselemente können die Bekleidungsteile und Accessoires, welche ein Kostüm komponieren, bereits mit einem eindeutigen Namen versehen werden. Allerdings sagt die reine Betitelung der Art noch nicht viel über die Beschaffenheit des jeweiligen Kleidungstücks aus. So kann ein T-Shirt beispielsweise einen Rund- oder einen V-Ausschnitt haben, es kann mit Puffärmeln ausgestattet sein, aus Baumwolle oder Seide gefertigt werden, die wiederum blau, grün oder gelb eingefärbt sein kann. Die Wahl eines Kostümbildners, ein blaues oder gelbes T-Shirt einzusetzen, um eventuell einen bestimmten Charakterzug zu unterstreichen oder eine Stimmung zu verdeutlichen, hat, so die Hypothese, großen Einfluss auf die ‚Wirkung‘ eines Kostüms. Demnach muss die jeweilige Beschaffenheit der Basiselemente präzisiert werden. Hierzu sollen im folgenden Abschnitt als erstes die ‚Teilelemente‘ definiert werden.

4.2.1.3. Teilelemente

Stellen die Basiselemente den Grundbaustein eines Kostüms dar, kann man die Teilelemente als Komponenten der Basiselemente bezeichnen. Die Teilelemente eröffnen die Möglichkeit, die Komponenten, aus denen ein Basiselement besteht, zu benennen. Wie Abbildung 10 zeigt, kann eine Jacke zum Beispiel aus einem mittleren und seitlichen Vorderteil, Ärmel, Kragen, Revers, Futter, Reißverschluss, Taschen, Schößchen, Schulterpolster und Verzierungen bestehen.

Allerdings könnte eine andere Jacke aus andere Teilelementen bestehen: So würde eine Knopfleiste statt dem Reißverschluss, ein Bündchen statt dem Schößchen oder nur ein Ausschnitt anstelle des Kragens das Bild einer durchaus anderen Jacke zeichnen. Zudem sind weitere Verfeinerungen nötig, um die Jacke in all ihren Bestandteilen zu beschreiben: Ist der Kragen ein Umlegekragen- oder ein Stehkragen, das Revers ein steigend oder fallend, sind die Taschen aufgesetzt oder mit Patten versehen? Diese feingranulare Spezifizierung der Basiselemente ist erst mit Hilfe der Taxonomie detaillierter Teilelemente umfassend gegeben. Einen ersten Einblick soll Abbildungen 11 geben.

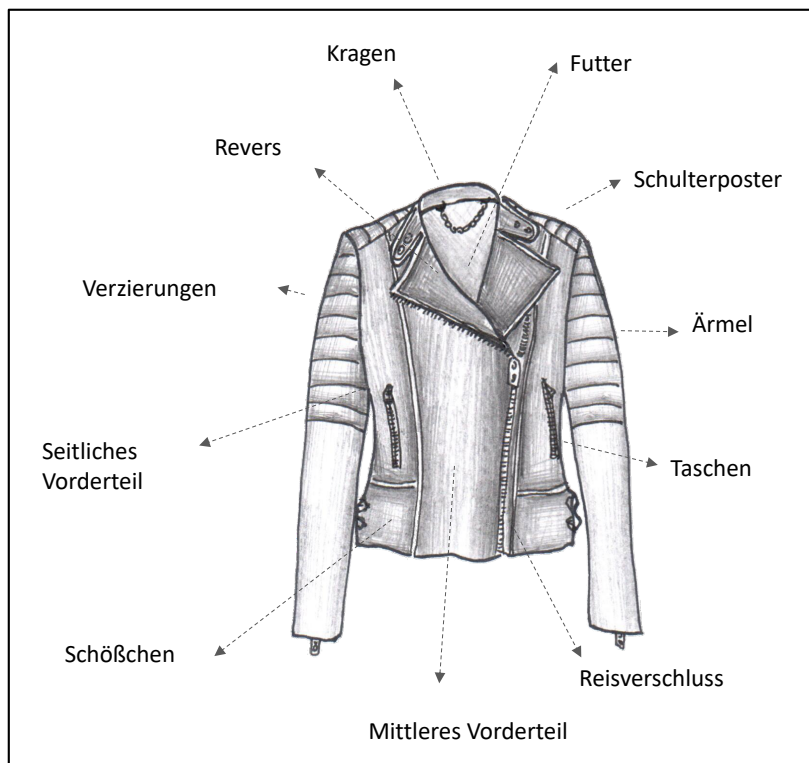


Abb. 10: Das Basiselement ‚Jacke‘ mit potentiellen Teilelementen

Die Teilelemente, als ein Teilbereich der Beschaffenheit der Basiselemente, haben zu den anderen Teilbereichen der Beschaffenheit wiederum eine Sonderstellung und sind deshalb auch als erstes aufgeführt. Ihre Sonderstellung ist bedingt durch die Tatsache, dass die Teilelemente selbst wiederum in Bezug auf die anderen Teilelemente des gleichen Basiselements unterschiedlich beschaffen sein können. So kann ein Hemd beispielsweise ein Vorderteil aus blauer Baumwolle und einen Kragen aus weißer Seide haben. Für die Ontologisierung der Kostümdomäne bedeutet dies, dass die Teilelemente, genauso wie die Basiselemente, wiederum mit den anderen Taxonomien der Beschaffenheit, wie die des Materials, der Form, des Designs oder der Farbe, verbunden werden können. Dies führt zu einer sehr präzisen und detailreichen Beschreibungsmöglichkeit einer Kostüminstanz, sprich eines konkreten Filmkostüms.

Die vorgenommene Kategorisierung der Teilelemente orientiert sich an der der Basiselemente, um eine schnelle Zuordnung der möglichen Teilelemente zu den jeweiligen Basiselementen zu gewährleisten. So untergliedern sich die Teilelemente in ‚mehrfach vorkommend‘, also die Teilelemente, die in den unterschiedlichsten Basiselementen Verwendung finden können, wie beispielsweise die verschiedenen Zierelemente, Verschlüsse oder Taschen und diejenigen Teilelemente, welche nur in Basiselementen bestimmten Körperregionen vorkommen und darauf festgelegt werden können, wie zum Beispiel Absätze, die nur bei Schuhen vorkommen können und somit

als ‚fußzugehörig‘ einzustufen sind, oder Ärmel, die nur bei ‚oberkörperzugehörigen‘ Basiselementen vorkommen. Diese Sortierung soll den schnellstmöglichen Zugriff auf das jeweils gesuchte Teilelement ermöglichen.

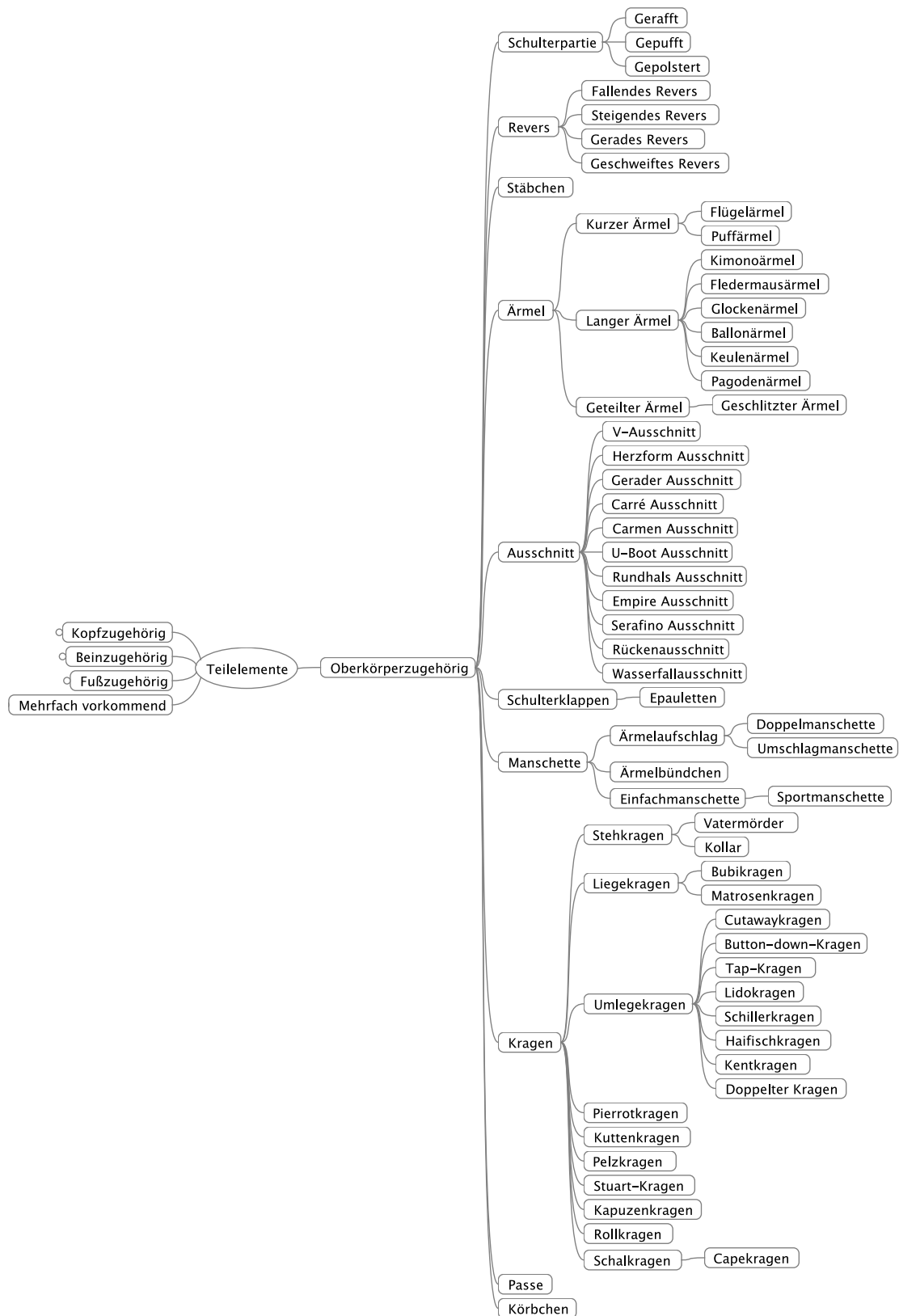


Abb. 11: Die Teilelemente (Ausschnitt)

4.2.1.4. Farben

Dem Element, welchem häufig der vordergründig stärkste Einfluss auf die Symbolik eines Kostüms zugesprochen wird, ist die Farbe. Stereotypenzuschreibungen, wie beispielsweise ‚graue Maus‘, reflektieren, wie stark der alltägliche Sprachgebrauch diese Zusammenstellung von Farbe als sichtbare Reflektion möglicher Charaktereigenschaften übernommen hat. Allerdings verbergen sich hinter der immer wieder angeführten ‚Symbolik der Farben‘ kulturell, historisch und sozial bedingt sehr unterschiedliche Zuschreibungen in der jeweiligen Zusammenstellung von Farben und Charaktereigenschaften oder Stimmungen. Trotzdem machen sich auch beim Filmkostüm Kostümbildner unterschiedliche Assoziationen, die mit dem Einsatz unterschiedlicher Farben, abhängig von dem jeweiligen kulturellen Hintergrund, zunutze. Um ein besseres Verständnis vom Einsatz von Farben im Filmkostüm zu bekommen, soll in der folgenden Taxonomie der Farben eine weitere Grundlage geschaffen werden, Kostüme systematisch beschreibbar zu machen.

Abbildung 12 führt eine sehr reduzierte und einfache Farbtaxonomie ein, welche dem Einsatz in MUSE geschuldet ist. Angelehnt an Isabell Wolfs Buch *Was Farben sagen*²⁹⁸ sind die Farben unter den Kategorien der ‚Primär-‘, ‚Sekundär-‘ und ‚Tertiärfarben‘, sowie ‚Unbunt‘ und ‚Glänzenden Farben‘ sortiert. Es wurde bereits an früherer Stelle darauf hingewiesen, dass es umfangreiche Abstufungen der Farbskala in dem Farbkontinuum durch Farbcodes oder feingranulare Farbnamen gibt, diese für den hier beabsichtigten Anwendungsfall in der Filmkostümdomäne allerdings nicht zielführend sind. Da eine solch feingranulare Bestimmung der Farben der Filmkostüme in dem Untersuchungsszenario des MUSE-Vorgehens nicht möglich ist, da sowohl die Art des Bildschirms, die Farbeinstellungen des Rechners oder die Lichtverhältnisse der Umgebung Einfluss darauf haben können, wie die Farbe wahrgenommen wird, würden feinere Abstufungen der Farben eher zu Ungenauigkeiten der erhobenen Daten, denn zu einem besseren Verständnis des Einsatzes von den Farben als relevanter Parameter des Filmkostüms führen.

²⁹⁸ Isabell Wolf: *Was Farben sagen: Die Sprache der Farben verstehen und gekonnt einsetzen* in Einrichtung und Mode. München 2011.

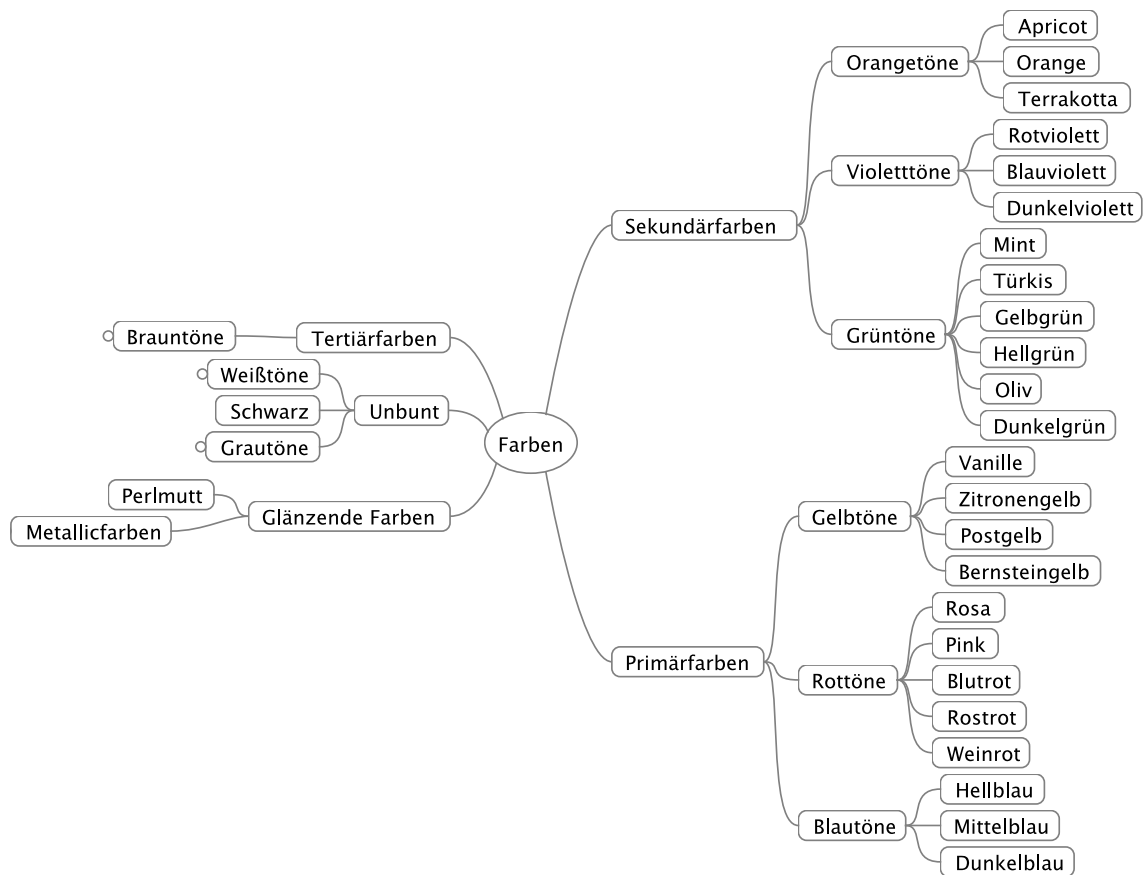


Abb. 12: Die Farben (Ausschnitt)

Häufig ist aber für das Erfassen einer Farbe nur die Benennung dieser nicht ausreichend, sondern auch die jeweilige Ausprägung, in der die Farbe erscheint, kann ein entscheidender Faktor sein: So ist ein ‚pastelliges‘ Gelb in seiner Qualität sehr verschieden von einem ‚kräftigen‘ Gelb, oder gar ein ‚neonfarbenes‘ Gelb. Schreit ein neongelbes T-Shirt beispielsweise förmlich nach Aufmerksamkeit, ist ein pastellig-gelbes häufig zart und unaufdringlich, oft fast unauffällig zu nennen. Um diese jeweiligen Qualitäten von Farbe genauer zu definieren und eine präzisere Erfassung der Farben zu erlauben, zeigt Abbildung 13 die potentiellen farbübergreifenden Eigenschaften.

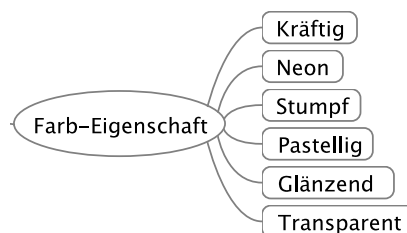


Abb. 13: Die Farb-Eigenschaften

4.2.1.5. Materialien

Nicht nur die Farbe, sondern auch die Materialien, in dem das Kostüm gefertigt worden ist, – so die These – kann einen Einfluss auf die Aussage eines Filmkostüms haben. So kann die Assoziationskette, die von einem dicken, schweren Wollstoff ausgeht, eine völlig andere sein, als die, die ein zarter, durchscheinender Seidenstoff auslöst. Diese macht sich das Filmkostüm als Hinweis auf aktuelle Stimmungen, Transformationen oder Charaktereigenschaften zunutze. Der folgende Ausschnitt aus der Taxonomie des Materials in Abbildung 14 gibt einen ersten Überblick über die potentiellen Materialien eines Kostüms, wobei hier exemplarisch die textilen Materialien vorgestellt werden. Allerdings wäre es, wenn man bei ‚Material‘ nur an ‚Soff‘ als ‚textiles Gewebe‘ denkt, zu kurz gegriffen. Deutlich wird dies, wenn man beispielsweise an STAR WARS denkt: Der Helm des Darth Vader oder die eine oder andere Uniform unbekannter Spezies hat nicht mehr viel mit Soff, als die allgemein hin angenommene Grundlage von Kleidung, gemein. Aber auch in unserer Alltagskleidung finden sich Knöpfe aus Holz oder Perlmutter, Reißverschlüsse aus Metall oder Verschlüsse aus Plastik, welche wiederum potentiellen Einfluss auf die Aussagekraft eines Kostüms haben. Daher umfasst die Taxonomie der Materialien nicht nur textile Materialien, sondern versucht die Gesamtheit relevanter Parameter des Materials aufzuführen.

Die Taxonomie des Materials untergliedert sich demnach in einem ersten Schritt in nicht textiles und textiles Material. Beinhaltet die erste Klasse metallene, tierische, pflanzliche und synthetische Materialien, widmet sich letztere dem textilen Gewebe. Die Sortierung des textilen Materials folgt, wie oben bereits ausgeführt, nicht der Gliederung nach Faser- oder Webart, sondern einer Sortierung nach den Qualitäten der Stoffe. So ist nicht nach ‚Damast‘ oder ‚Tüll‘ sortiert, sondern nach ‚Arbeitsstoff‘ und ‚feiner Stoff‘.

Ähnlich wie die Taxonomie der Farbe eine übergreifende Verfeinerung dieser durch die Farb-Eigenschaften bietet, stellen die in Abbildung 15 aufgezeigten Eigenschaften eine Verfeinerung der Elemente der Taxonomie des Materials dar. So ist ein ‚Tüll‘ zwar generell ein leichter Stoff, kann aber je nach Ausprägung mit der Eigenschaft ‚fließend‘ oder ‚steif‘ versehen werden. ‚Plüsch‘ und ‚Frottee‘ wiederum sind beide ein ‚flauschiger‘, ‚wärmender Stoff‘, allerdings ist ‚Plüsch‘ im Verhältnis tendenziell eher ein ‚leichtes‘ und ‚Frottee‘ eher ein ‚schweres‘ Material. Erst durch die Zuordnung der Material-Eigenschaften zu der jeweiligen Materialart kann dieses genauer spezifiziert und nach seiner Aussagekraft hin befragt werden.

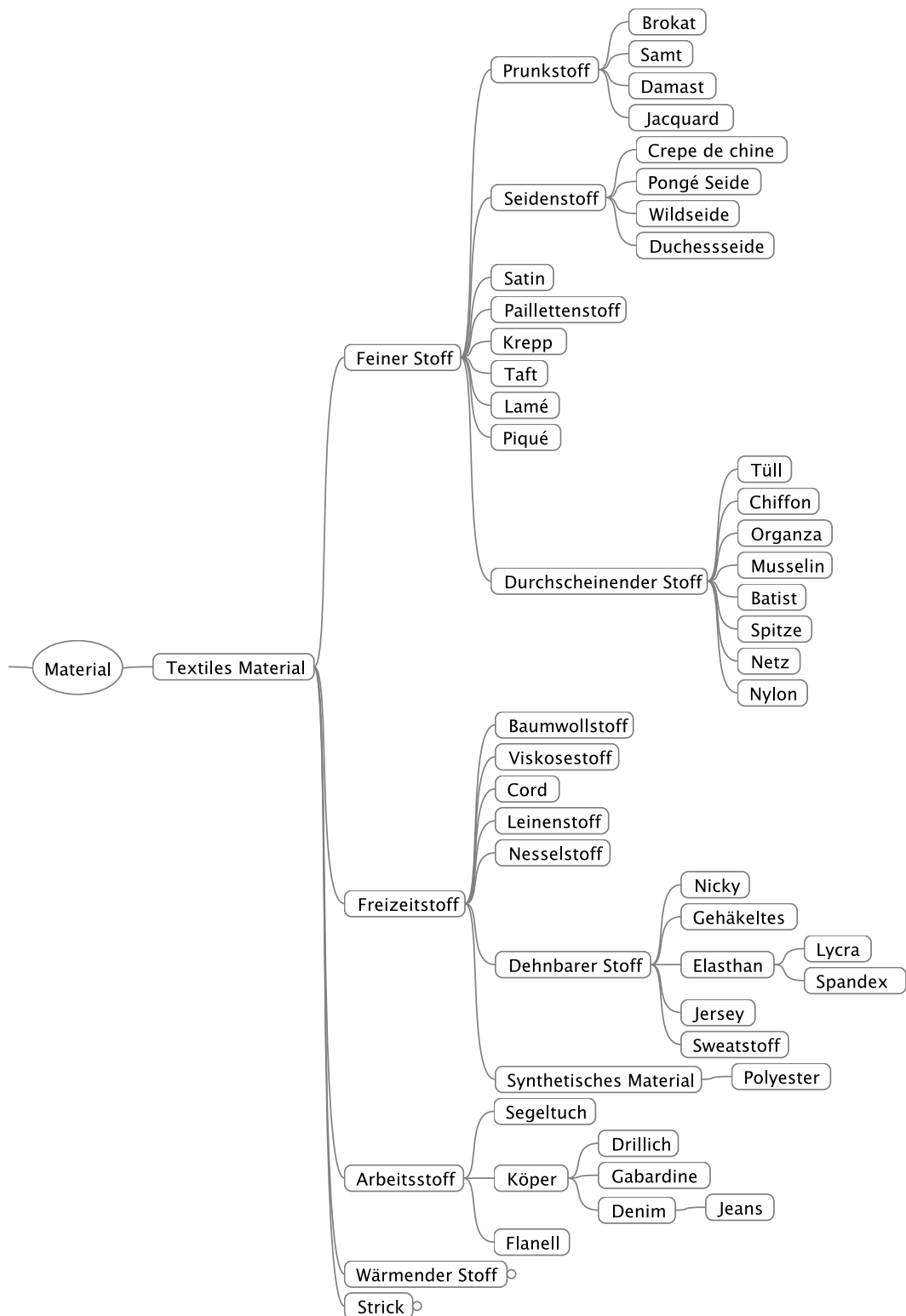


Abb. 14: Die Materialien (Ausschnitt)

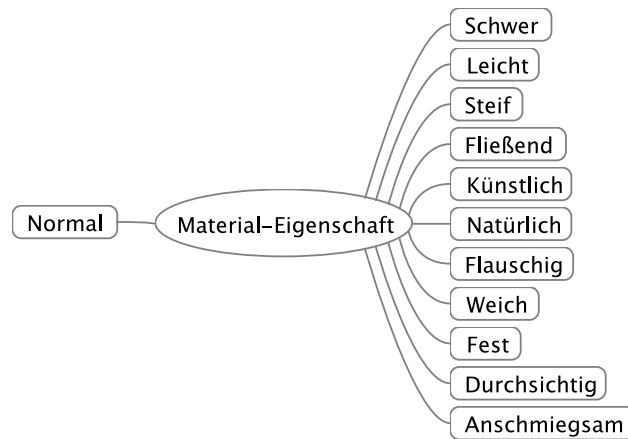


Abb. 15: Die Material Eigenschaften

4.2.1.6. Formen

Als Teilbereich der Beschaffenheit bietet die Taxonomie der Form, wie sie Abbildung 16 zeigt, die Möglichkeit, Basiselemente und Teilelement in ihrer Ausprägung genauer zu definieren. Hier sind jene übergreifenden Formelemente zusammengefasst, die über die Art eines Kostümteils hinausgehend, dessen Form genauer bestimmbar machen. Eine Schlaghose hat beispielsweise eine andere Form wie eine Pluderhose, die eine ist oben enger als unten, die andere unten enger als oben. Diese Andersartigkeit in der Grundform des Schnitts ist allerdings durch die Zugehörigkeit zu der Art und Weise, sprich durch die Betitelung des Basiselements bereits abgedeckt. Allerdings kann eine Schlaghose weiter oder enger sitzen als eine andere, sie kann knöchel- oder bodenlang sein oder besonders glockig ausgestellt geschnitten sein. Diese Feinjustierung des Schnittes an der jeweiligen Instanz des Basis- oder Teilelements kann mittels der Taxonomie der Form vorgenommen werden.

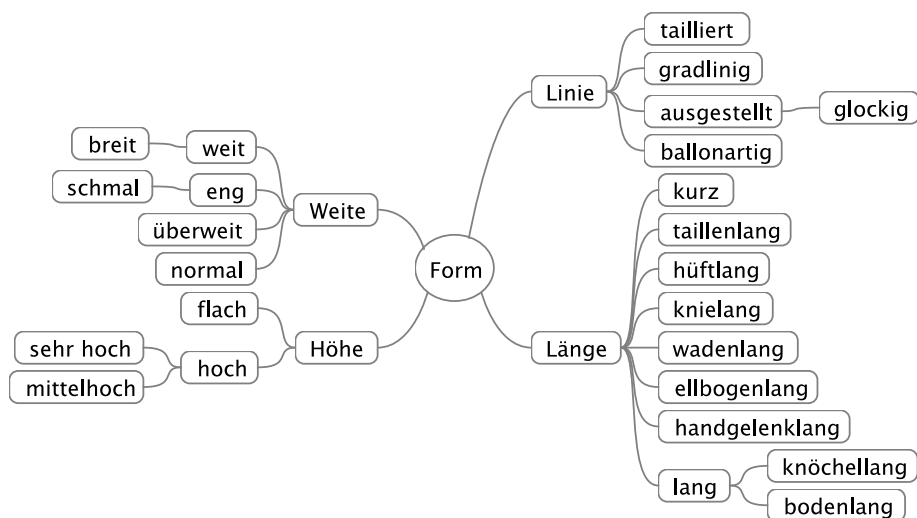


Abb. 16: Die Formen

4.2.1.7. Designs

Da viele Kostümteile nicht durchgehend nur eine Farbe haben, sondern unterschiedliche Muster, Bemalungen oder Drucke aufweisen, sind in Abbildung 17 die unterschiedlichen Designarten zusammengefasst. Wie auch die Farben und das Material kann der Ausgangshypothese folgend, auch das Design als Beschaffenheit der Basis- und Teilelemente genutzt werden, um identitätsstiftend den Charakter oder die Stimmung einer Filmfigur zu unterstreichen. So kann eine in Brauntönen angelegte Leggings, je nach Design, eine durchaus unterschiedliche Aussagekraft besitzen, welche von raubtierhaft durch Leoprintoptik über niedlich verspielt durch Punkte bis zu dezent-gediegen durch Melierung reichen könnte. Aber auch metaphorisch angelegte Sprüche oder Bilder auf T-Shirts können als wiederkehrendes Stilmittel, um unterschwellige Konflikte oder Widersprüche über das jeweilige Design des Basis- oder Teilelements anzudeuten, gewertet werden. Diese Beispiele machen deutlich, wie sehr auch das Design als kostümrelevanter Parameter zu beachten ist.

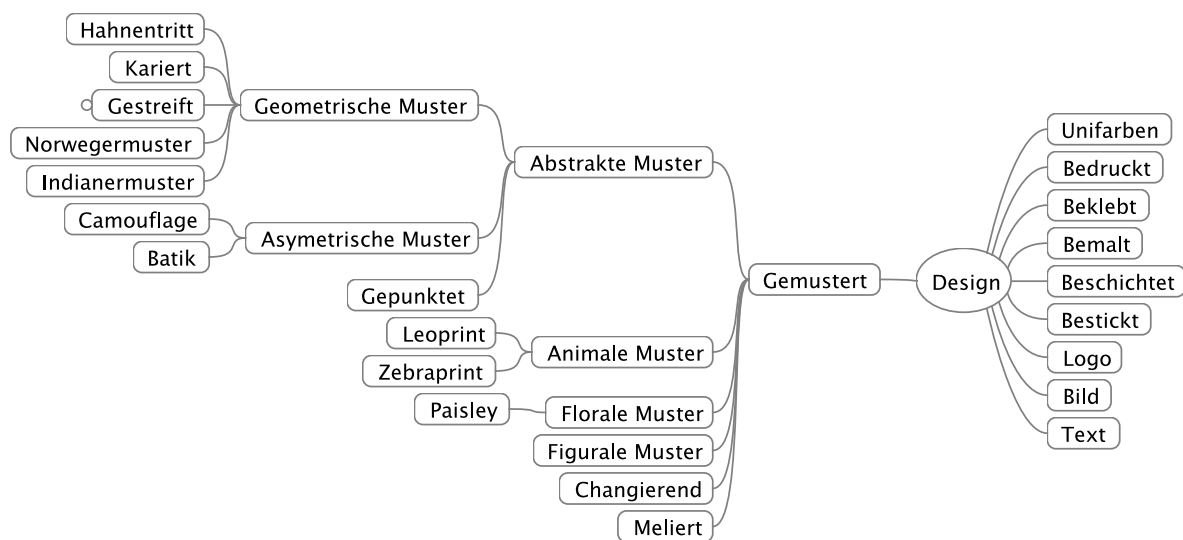


Abb. 17: Die Designs (Ausschnitt)

4.2.1.8. Besonderheiten

Haben sich die vorhergehenden Taxonomien mit den Basiselementen und der konkreten Beschaffenheit dieser beschäftigt, sollen hier die möglichen Besonderheiten, die durch das Tragen eines Kleidungsstückes entstehen, definiert werden. Hierbei wird zwischen dem Zustand eines Kleidungsstückes und der speziellen Art, wie ein Kleidungsstück getragen wird, unterschieden.

Da die im Film als Kostüme eingesetzten Kleidungsstücke in vielen Fällen neu gekauft oder extra angefertigt werden, sehen sie auch erst mal ‚neu‘ im Sinne von

‚ungetragen‘ aus. Um aber glaubhaft zu wirken, wird meistens angestrebt, dass sie ‚wie aus dem Leben gegriffen‘ aussehen sollen. Sprich, mehrfach getragen, vielleicht etwas verwaschen oder nicht zu perfekt gebügelt bis hin zu verschlissen, je nach Charakter, den es einzukleiden gilt. Um diese Art der Authentizität zu erlangen, werden die Kleidungsstücke patiniert. Patinieren umfasst die Gesamtheit der veränderten Maßnahmen, wie das Färben mit Tee um ein Kleidungsstück etwas vergilbter und damit älter erscheinen zu lassen, das Zaubern eines speckigen Rands mit Hilfe von Fetten, um den selten gewaschenen Kragen eines ‚Obdachlosen‘ anzudeuten oder dem Reißen von Löchern in die Strumpfhose der ‚Ausreißerin‘. In dem der Zustand, in welchem sich das Filmkostüm befindet, die ‚Glaubwürdigkeit‘ etwa von Setting und Charakter beeinflusst, wird er zu einem wichtigen Faktor der filmisch-vestimentären Kommunikation. Hierzu gehören aber nicht nur dauerhafte, sondern auch temporäre Veränderungen. So ist zum Beispiel jemand, der nach einem langen Lauf zur Tür reinkommt und nicht verschwitzt ist, wenig überzeugend. Auch der jeweilige Umgang mit Kleidung bei verschiedenen Charakteren kann möglicherweise als Seismograph unterschiedlicher Charaktereigenschaften verstanden werden. So ist das Hemd eines ‚Bankangestellten‘ wohl eher gebügelt als das eines ‚zerstreuten Professors‘ oder das ‚IT-Girl‘ trägt wohl weniger löchrige Strumpfhosen, während diese beim ‚Punk‘ als ein Erkennungsmerkmal dienen. Abbildung 18 führt die für den Zustand eines Kostüms aussagekräftigen Parameter auf.

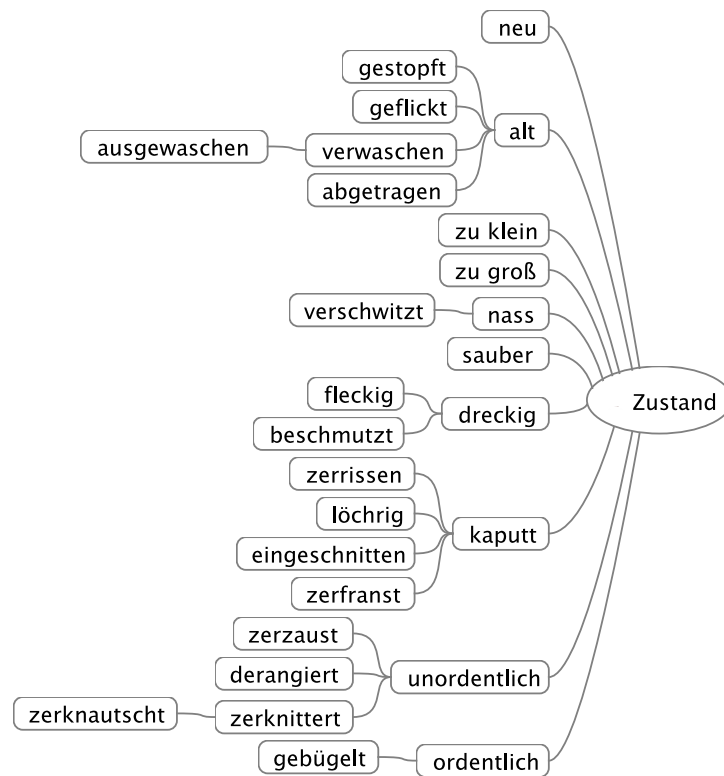


Abb. 18: Die Zustände

Wie der Zustand eines Kleidungsstückes, kann auch die Art und Weise, wie ein Kostüm getragen wird, als Hinweisgeber für Stimmungen und Charaktereigenschaften gewertet werden. So wäre eine interessante Frage, ob die bis oben geschlossen getragene Bluse nicht nur sprichwörtlich mit einem ‚zugeknöpften‘ Charakter assoziiert wird, während das Öffnen der obersten Knöpfe eher mit einer legereren, offeneren Art verbunden wird oder ob sich der Handlungsstereotyp des Hochkrepelns der Ärmel als Zeichen für Tatkraft und unbeugsamer Willenskraft als signifikant erweist. Abbildung 19 beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Trageweisen eines Kostüms.

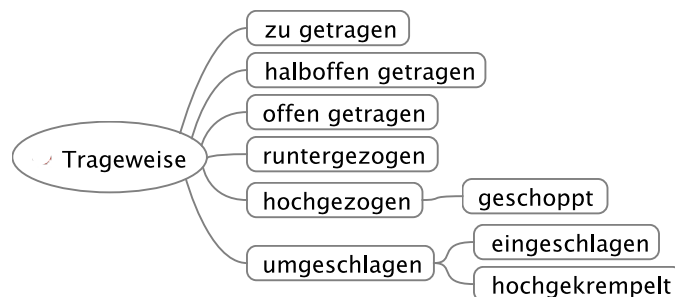


Abb. 19: Die Trageweisen

4.2.1.9. Funktionen

Die vorhergehenden Taxonomien haben sich in einem starken Maße um die Parameter, die zur konkreten Beschreibung der visuellen Aspekte eines Filmkostüms von Wichtigkeit sind, bemüht. Allerdings ist ein Kleidungsstück oft mehr als nur das, was man sieht. Aus der Alltagswelt kennt man Kleidung, die mit Funktionen ausgestattet sind: So beispielsweise die ‚Schutzbekleidung‘, die Schutz vor Hitze oder Kälte, Chemikalien oder Regen bietet, oder die ‚Sportbekleidung‘, die auf die speziellen Transpirationsbedürfnisse beim Sport zugeschnitten ist. Hierbei handelt es sich um ganz konkrete Funktionen, welche die Kleidung erfüllt. Allerdings ist die Funktion beispielsweise bei der ‚Berufsbekleidung‘ oder ‚religiösen Amtsbekleidung‘ schon nicht mehr immer ganz so eindeutig. Hier ist ein Teil der Funktion in dem Verdeutlichen von Zugehörigkeiten auf gesellschaftlich-sozialer Ebene angesiedelt. Noch deutlicher wird diese Komponente bei den Klassen- oder der Gruppenzugehörigkeit und des Styles. Hier verbirgt sich in der Kleidung die Funktion, über die textile Hülle soziale Zugehörigkeiten zu einer Subkultur, zu einer Religionsgemeinschaft oder zu einer Gesinnungsgemeinschaft zu kommunizieren.

Als einen wichtigen Teil der vestimentären Kommunikation der Alltagswelt kann das Filmkostüm diese Codes der Alltagswelt adaptieren und für die filmisch-vestimentäre Kommunikation nutzbar machen. Deshalb soll mit Abbildung 20 ein exemplarischer Ausschnitt der potentiell zu erfassenden Funktionen eines Kostüms angezeigt werden.

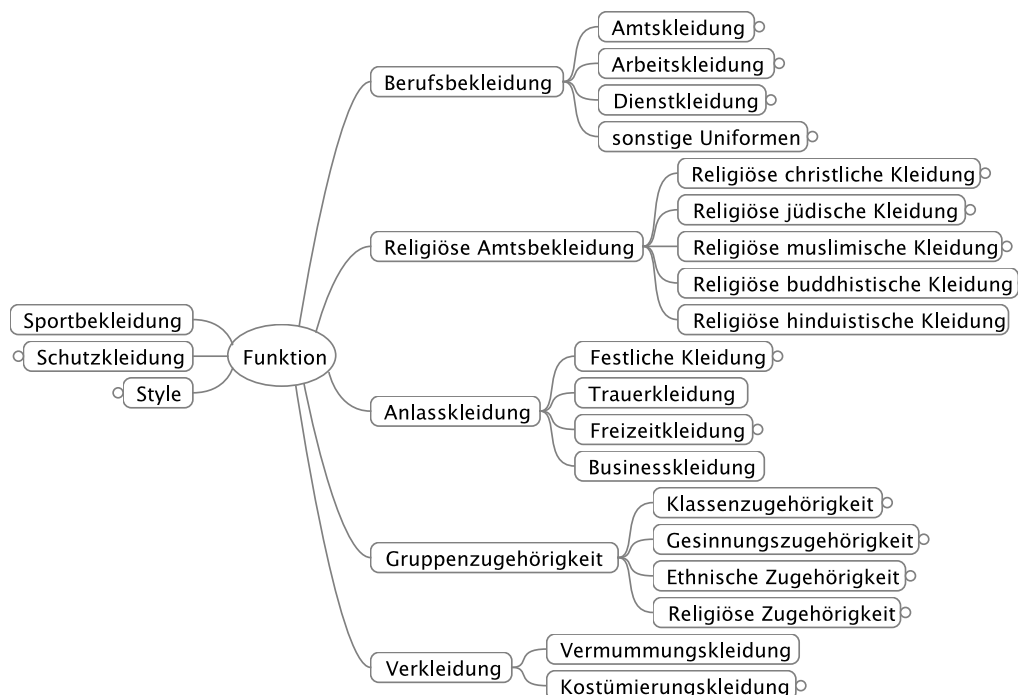


Abb. 20: Die Funktionen (Ausschnitt)

Selbstreferenziell wird das Filmkostüm, wenn man die Klasse ‚Verkleidung‘ näher betrachtet. Das Filmkostüm, das per se ‚Verkleidung‘ ist, kann auch wiederum in der diegetischen Wirklichkeit eines Films als Stilmittel ‚Verkleidung‘ eingesetzt werden. Beispielsweise auf einem Maskenball, wenn sich der Schauspieler eines Films verkleidet und so das Transformationspotential des Kostüms bildlich veranschaulicht.

4.2.1.10. Operatoren

Erlauben die bisher vorgestellten Taxonomien eine genaue Beschreibung eines einzelnen Kleidungsstückes im Sinne eines Basiselements in all seinen Feinheiten, den Teilelementen und deren Beschaffenheit, den Besonderheiten und deren Funktionen, so erlauben die Operatoren diese zu kombinieren. In den meisten Fällen besteht ein Kostüm nicht nur aus einem Basiselement, sondern stellt eine Komposition mehrerer Basiselemente dar, wobei gerade die unterschiedlichen Zusammensetzungen der Basiselemente zueinander und das spezifische Zusammenspiel der verschiedenen Basiselemente mit dem Körper von besonderem Interesse sind. Wird der gleiche Mantel einmal bei der ‚Businessfrau‘ klassisch über einem Hosenanzug und ein zweites Mal bei der ‚Verführerin‘ direkt am Körper getragen, entsteht aus dem Zusammenspiel der Basiselemente untereinander eine differierende vestimentäre Aussage. Noch deutlicher wird es, wenn das schlichte Anstecken eines Sheriffsterns entweder einem offiziellen Status mit Rechten und Pflichten verleihen, wenn es mit dem Kostüm eines ‚Wild-West-Mannes‘ verknüpft wird oder einen Lacher produziert, wenn es an das Kostüm eines ‚Clowns‘ angeheftet wird. Um festzuhalten, aus welchen Basiselementen ein Kostüm besteht und wie diese zusammenspielen, stellt Abbildung 21 die möglichen Operatoren vor.

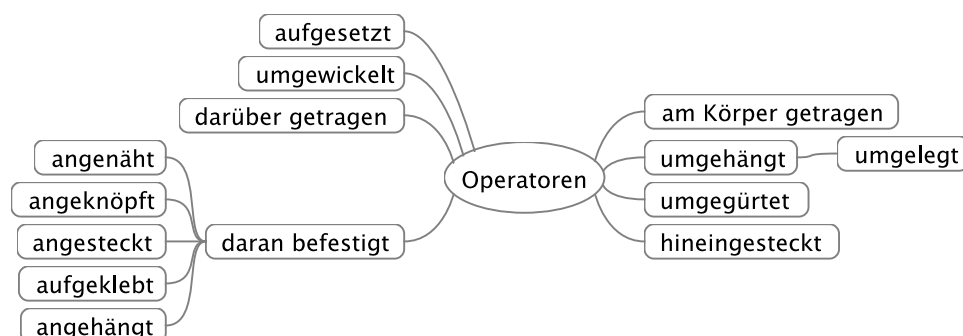


Abb. 21: Die Operatoren

Aber nicht nur als Bindeglied, um aus den vielen Einzelteilen ein vollständiges Outfit zu komponieren, leisten die Operatoren einen wichtigen Beitrag zur filmisch-vestimentären Kommunikation, sondern auch in dem Zusammenspiel der Basiselemente untereinander

und in ihrer Verbindung zum Schauspielerkörper wird aus den Einzelteilen erst ein vollständiges Kostüm.

4.2.1.11. Körpermodifikationen

Die Körpermodifikationen, von denen Abbildung 22 einen exemplarischen Ausschnitt zeigt, sind ob ihrer Zugehörigkeit zum Kostüm umstritten. So sind, je nach Definition des Kostümbegriffes, die Grenzen zu den Nachbardisziplinen des Maskenbilds und der Requisite mal enger, mal weiter gezogen. Da die hier aufgeführten Taxonomien als Grundlage des MUSE-Repositorys dienen, welches das Ziel verfolgt, das Gegenstandsgebiet der Kostüme in so vielen relevanten Parametern wie möglich zu erfassen, soll hier ein weit gefasster Kostümbegriff zu Grunde gelegt werden. Somit werden auch die körperveränderten Maßnahmen als ein Teilgebiet des Filmkostüms aufgefasst. Diese erstrecken sich von Körperbemalungen und Nagellack, über ‚falsche‘ Zähne bis zu farbigen Kontaktlinsen.

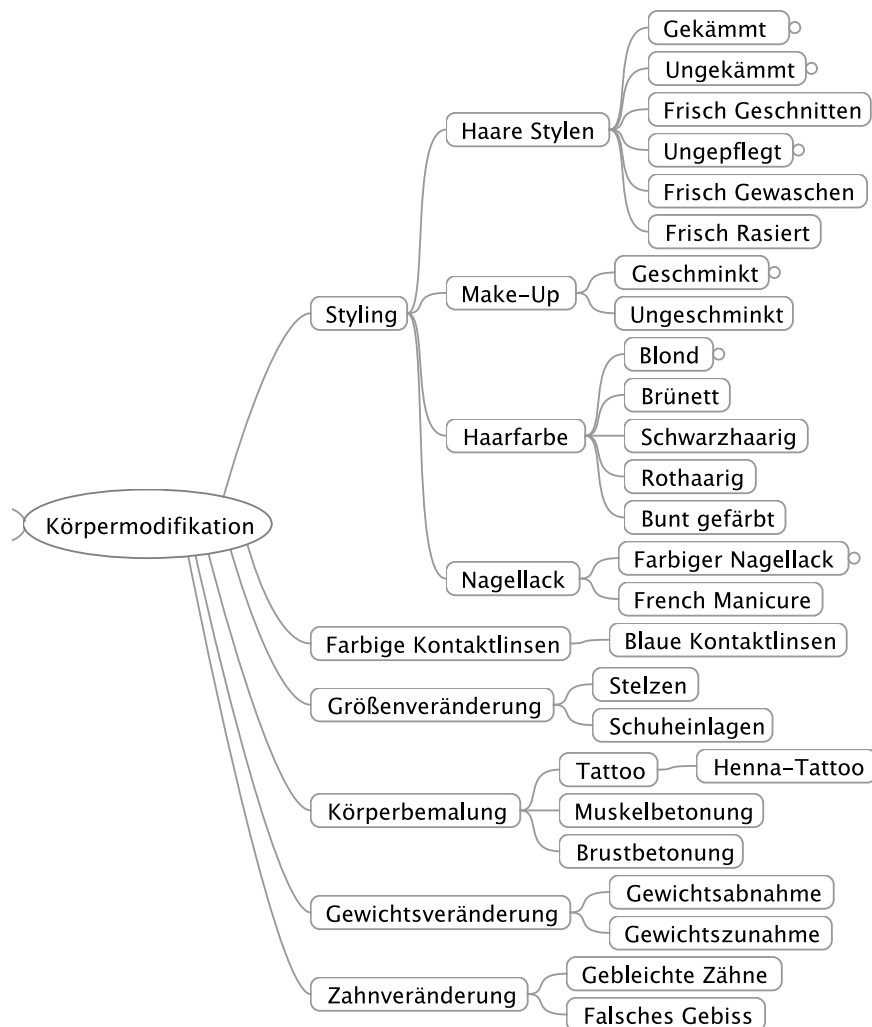


Abb. 22: Die Körpermodifikationen (Ausschnitt)

4.2.1.12. Taxonomien des Kontextes

Nun ist für die Aussage eines Kostüms nicht nur das Kostüm an sich in all seinen Eigenschaften wichtig, sondern auch der Kontext, in dem es steht, wie Devoucoux verdeutlicht:

Im Film wirken die Kostüme anhand und inmitten anderer filmischer Mittel und Motive. Die bloße Benennung oder Beschreibung der Kostüme und Kleidungsteile reicht nicht aus, sondern es geht vielmehr darum, zu demonstrieren, wie diese als filmische Mittel in Verbindung mit anderen funktionieren [...]. Daher lässt sich eine filmische Beobachtung der Kostüme kaum von der Technik, dem Körperausdruck und der Ästhetik trennen.²⁹⁹

Haben die bisher vorgestellten Taxonomien das Ziel verfolgt im Besondern alle Parameter, welche an dem Kostüm selber ansetzen, in dem jeweils nötigen Granularitätsgrad zu erfassen und zu systematisieren, so lassen sich auch Teilbereiche aus dem Kontext, in dem ein Kostüm steht, identifizieren, bei denen eine Organisation der Begriffe in eine Taxonomie hinsichtlich der Erfassung und Auswertung sinnvoll erscheint. Denn, wie auch bei den Taxonomien der Teilbereiche des Kostüms an sich, sind die Teilbereiche des Kontextes, in welchem ein Kostüm steht, mit Hilfe des Computers auf unterschiedlichen Ebenen analysierbar, wenn die Begriffe zueinander in Beziehung stehen und beispielsweise hierarchische Beziehungen die Suche nach übergeordneten Begriffen erlauben.

Anders als bei Devoucoux, bei dem sich der Kontext auf Technik, Körperausdruck und Ästhetik fokussiert, sind die Teilbereiche des Kontextes hier auf Metadaten (wie Regisseur, Genre, Titel etc.) des jeweiligen Films und innerfilmischen Kontext in welchem das Kostüm steht, ausgerichtet. Zu nennen ist zum Beispiel der Bereich der Charaktereigenschaften, welche eine bestimmte Figur auszeichnen, und deren Erfassung erst eine Untersuchung von Zusammenhängen der jeweiligen Parameter eines Kleidungsstückes mit der charakterlichen Ausprägung einer bestimmten Figur erlauben. Aber auch die jeweiligen Rollenberufe, die eine Filmfigur ausübt, die unterschiedlichen Genres in denen ein Kostüm auftritt, oder die Produktionsländer in denen ein Film entstanden ist, wie auch die Stereotypen, zählen hierzu und müssen beachtet werden, wenn man mögliche Konventionen der Kostümaussage untersuchen möchte.

Anders als die bisher vorgestellten Taxonomien der kostümrelevanten Parameter, sind die Taxonomien des Kontextes während der Datenerfassung aus dem heraus entstanden, was für die jeweiligen Genres während der Arbeit an den Filmen ‚benötigt‘ wurde. So ist beispielsweise die Taxonomie der Rollenberufe oder die der Spielorte

²⁹⁹ Devoucoux: Mode im Film, 2007, S 26-28.

aufbauend auf den Begriffen entstanden, die in der Anfangszeit der Kostümdatenerfassung in ein ‚Freitextfeld‘ des MUSE-Repositorys eingepflegt wurden. Ein Freitextfeld erlaubt – anders als die Felder der Taxonomien, welche nur die Auswahl vorab bestimmter Begriffe erlauben – jegliche Eingabe von beliebigem Text. Da es sehr viele potentielle Rollenberufe und Spielorte geben kann, sollten hierdurch die für die untersuchten Genres relevantesten Berufe und Orte bestimmt werden. Aus den in das Freitextfeld eingetragenen Begriffen wurde dann eine jeweils erste Annäherung an eine umfassende Taxonomie des jeweiligen Teilbereichs erstellt, welche allerdings im Laufe der Arbeit an den Filmen und mit den jeweiligen Taxonomien immer wieder erweitert und angepasst wurde. Durch Bereinigung und Strukturierung der Begriffe aus dem Freitextfeldern entstand eine Taxonomie der Rollenberufe mit 146 Knoten, eine der Spielorte mit 184 Knoten und der Stereotypen mit 140 Knoten.

Die größte Taxonomie des Kontextes ist die der Charaktereigenschaften mit 837 Knoten. Die Charaktereigenschaften werden hierbei mit Hinblick auf den Einsatz in dem MUSE-Vorgehen in den Oberklassen ‚positiv‘ und ‚negativ‘ belegt organisiert, und erlauben so, die Charaktere in ihren unterschiedlichen Eigenschaften, ihren Eigenheiten und Ambivalenzen so genau wie möglich zu bestimmen. Deutlich weniger Knoten haben die Taxonomien der Genres mit 66 Knoten, die der Produktionsorte mit 49 Knoten, die der Spielzeit mit 31 Knoten und die der Alterseindrücke mit 16 Knoten. Die so taxonomisch organisierten Begriffe bilden die Grundlage für das MUSE-Repository und ermöglichen hier eine systematische Erfassung der zu untersuchenden Filme – im Speziellen der darin auffindbaren Kostüme.

4.2.2. Ontologie

Um Wissen einer Domäne darzustellen, ist die Taxonomie als systematische Darstellung hierarchischer Verhältnisse der Klassen und Subklassen zueinander nur als erste Herangehensweise zu werten. Denn auch wenn diese für den vorliegenden Anwendungsfall als Grundlage des MUSE-Repositorys vielversprechend eingesetzt werden können, ermöglicht erst das Konzept der Ontologie neben den Klassen, auch Attribute und definierte Relationen untereinander, darzustellen und erlauben so, ein übergreifendes Erfassen komplexen ‚Wissens‘. Allerdings streben die meisten Ontologien nicht die Erfassung des kompletten ‚Weltwissens‘ an, sondern widmen sich einer definierten Domäne als klar umfassender Ausschnitt aus der ‚Welt‘.

Die Auseinandersetzung mit Ontologien hat, wie bereits angedeutet, eine lange Tradition, welche von der antiken Philosophie bis hin zur heutigen Anwendung in der

Informatik reicht. Zudem bietet der Begriff der Ontologie kein eindeutiges fachübergreifendes Verständnis, sondern unterliegt sowohl durch historische Paradigmenwechsel in den Disziplinen, wie auch durch das jeweilige Verständnis einzelner Disziplinen einem tiefgreifenden Bedeutungswandel.³⁰⁰

Der Frage nachgehend, was eine Ontologie ist und was sie leisten kann und soll, gibt es demnach mehrere Antworten. Wörtlich übersetzt bedeutet Ontologie aus dem Griechischen kommend die ‚Lehre vom Sein‘ oder die ‚Lehre des Seienden‘.³⁰¹ Laut Frank Furrer lässt sich die Geschichte der Ontologie in drei Phasen einteilen, welche sich in ihrem konzeptionellen Verständnis, was eine Ontologie ist, stark unterscheiden:³⁰² So beginnt die erste Phase bereits im Altertum und umfasst das Verständnis der Ontologie als Ausdrucksmittel der Metaphysik zur Formulierung von philosophischen Theorien. In diese Phase zählen Schriften von Empedokles, Platon und Aristoteles über den Versuch alles ‚Seiende‘ mittels seiner Eigenschaften zu unterscheiden, aber auch zeitgeschichtlich aktuellere philosophisch-ontologische Diskussionen von Kant, Hegel, Pierce, Husserl und Whitehead. Die zweite Phase beginnt nach Frank Furrer im 18. Jahrhundert mit dem Einzug der Ontologie in die Naturwissenschaften, um als Werkzeug der Wissensrepräsentation nach Regeln der wissenschaftlichen Methode klare Begriffsdefinitionen durch deren Merkmale widerspruchsfrei und in ein Ordnungsschema eingebettet zu erlauben. Die dritte Phase wiederum bereichert die Wissensrepräsentation im Zuge deren Anwendung in der Informatik um die zusätzlichen Verarbeitungsmöglichkeiten einer maschinenlesbaren Spezifikation von auf Logik basierenden formalen Beschreibungssprachen. Nach Wolfgang Hesse ist die Ontologie „Im Informatik-Kontext [...] eine ganz und gar physische Angelegenheit und hat mit Metaphysik kaum etwas zu tun. Sie reduziert das ‚Seiende‘ auf das Formal-Beschreibbare, ist zweck-rational und zielgerichtet.“³⁰³ Denn auch wenn sich in der heutigen Verwendung des Konzepts der Ontologie auch innerhalb der Informatik verschiedene Definitionen finden lassen,³⁰⁴ soll die Definition von Busse et al. als Orientierung dienen:

³⁰⁰ Vgl. Wolfgang Hesse/Hermann Engesser: Editorial. Ontologie. In: Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen 37 (2014), H. 4, S. 281f.

³⁰¹ Vgl. Wolfgang Hesse: Ontologie und Weltbezug – vom philosophischen Weltverständnis zum Konstrukt der Informatik. In: Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen 37 (2014), H. 4, S.298.

³⁰² Vgl. Furrer: Eine kurze Geschichte der Ontologie, 2014, S. 308ff.

³⁰³ Hesse: Ontologie und Weltbezug – vom philosophischen Weltverständnis zum Konstrukt der Informatik, 2014, S. 306.

³⁰⁴ Vgl. Johannes Busse/Bernhard Humm/Christoph Lübbert/Frank Moelter/Anatol Reibold/Matthias Rewald/Veronika Schlüter/Bernhard Seiler/Erwin Tegtmeyer/Thomas Zeh: Was bedeutet eigentlich

Wir nennen in der Informatik eine Ontologie eine ‚formale Definition von Begriffen und deren Beziehungen‘ – bezogen auf eine Anwendungsdomäne. ‚Formal‘ heißt in einer Sprache, deren Syntax und Semantik definiert sind und die von Computerprogrammen bearbeitet werden kann.³⁰⁵

Was sich also festhalten lässt, ist, dass sich hinter den divergierenden Ansätzen, der Gedanke, die Welt beliebiger Dinge umfassend zu erkennen, sie zu benennen und dann zu kategorisieren, verbirgt. So scheint es nicht verwunderlich, dass sich gerade in einer durch die rasante Zunahme an Daten und Informationen immer komplexer werdenden digitalen Welt, verschiedene Ontologiebestrebungen als Ordnungsversuche formiert haben. Zu erwähnen ist hier beispielsweise der ‚Wikidata‘-Ansatz³⁰⁶, als der Versuch, die Daten, die in 30 Millionen Wikipedia-Artikeln in 287 Sprachen³⁰⁷ gespeichert sind, zu extrahieren und ontologisch aufbereitet der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen, sowie der ‚DBpedia‘-Ansatz³⁰⁸, welcher auch auf die Extraktion strukturierter Informationen aus Wikipedia abzielt, diese aber, neben dem Ziel, die Daten der Allgemeinheit zugänglich zu machen, die extrahierten strukturierten Daten zudem als Teil der sogenannten ‚Linked (Open) Data‘ Bestrebung³⁰⁹, mit anderen Datenbeständen verknüpfbar macht. Auch wenn die hinter solchen Anstrengungen stehende, weit größere Idee des ‚Semantic Web‘³¹⁰, als die Bemühung das existierende, unstrukturierte Wissen im Internet durch Anreicherung von Verknüpfungen mit dem Kontext (durch Metadaten) expliziter und eindeutiger zu gestalten, noch als zukünftig angesehen werden muss, so bietet sie doch sowohl Wissen, wie auch Technologien an, welche in unterschiedlichen Anwendungsfällen vielversprechend eingesetzt werden können.

Neben dem inhaltlichen Zuwachs an ontologisch aufbereitetem Wissen, welches sich von Ontologien über das Genom³¹¹, über geographische Daten³¹² bis hin zu Medikamenten und deren Verteilung³¹³ erstreckt, sind auch die Semantic Web Technologien sowie deren Ontologie Standards gereift. So sind umfassende formale

Ontologie? Begriffe aus der Philosophie im Licht verschiedener Disziplinen. In: Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen 37 (2014), H. 4, S.286.

³⁰⁵ Ebd. S. 288.

³⁰⁶ Denny Vrandečić/Markus Krötzsch: Wikidata: A Free Collaborative Knowledgebase. In: Communications of the ACM 57 (2014), H. 10, S. 78-85.

³⁰⁷ Vgl. Ebd. S. 78f.

³⁰⁸ Sören Auer/Christian Bizer/Georgi Kobilarov/Jens Lehmann/Richard Cyganiak/Zachary Ives: DBpedia: A Nucleus for a Web of Open Data. In Proceedings of the Sixth International Semantic Web Conference and Second Asian Semantic Web Conference (2007), S. 722-735.

³⁰⁹ Linked Data - Connect Distributed Data across the Web. URL: <http://linkeddata.org/> (06.05.2018).

³¹⁰ Tim Berners-Lee/James Hendler/Ora Lassila: The Semantic Web. In: Scientific American 284 (2001), H. 5, S. 29-37.

³¹¹ Gene Ontology Consortium. URL: <http://www.geneontology.org/> (06.05.2018).

³¹² LinkedGeoData Data Set. URL: <http://linkedgeodata.org/Datasets> (06.05.2018).

³¹³ World Drugs. URL: <http://godd.finki.ukim.mk/index.html#/> (06.05.2018).

Ontologiesprachen wie RDF³¹⁴ und die drauf aufbauenden Sprachen wie RDFS³¹⁵, DAML (DARPA Agent Markup Language)³¹⁶ und OWL³¹⁷ entstanden. Was beispielsweise RDF/S erlaubt, ist hier etwas vereinfacht dargestellt, die Beschreibung beliebiger Aussagen mittels sogenannter RDF-Triple, welche Ressourcen in einer Subjekt-Prädikat-Objekt-Beziehung zu einer anderen Ressource stellen und mittels der drei Elemente des Subjekts, Prädikats und Objekts Aussagen als gerichteten Graphen formal erfassen. Durch diese explizite Spezifikation der Semantik und Syntax entsteht mit dem Werkzeug der Ontologiesprachen eine standardbasierte Repräsentation von Wissen, welche sowohl maschinenlesbar, wie auch maschinenverarbeitbar ist.³¹⁸ Was hier die gängigen Ontologiesprachen demnach mächtig macht, ist nicht nur die Möglichkeit des Ablegens von Aussagen und deren Nutzbarkeit in verschiedenen Anwendungsprogrammen, sondern, dass einerseits mit Abfragesprachen wie beispielsweise SPARQL³¹⁹ die abgelegten Aussagen abfragbar sind und andererseits mit Hilfe von Logik aus den abgelegten Aussagen neue Aussagen geschlussfolgert werden können.³²⁰

Allerdings ist das Aufstellen von Ontologien ein hoch komplexer, meist zeitintensiver Vorgang, der sowohl Domänenwissen als auch Kenntnisse in der Informatik verlangt. Nicht umsonst haben sich mit dem ‚Knowledge Engineering‘ als Tätigkeitsfeld neue Berufsgruppen formiert, die genau hier ansetzen. Um der Komplexität der standardbasierten Ontologiesprachen etwas entgegenzusetzen, gibt es wiederum Ansätze, welche versuchen, das methodische Vorgehen einfacher zu gestalten. So beispielsweise bei UPON Lite³²¹, als Versuch auch Ontologie-Unkundigen ein einfaches Rückwerkzeug zur Erstellung einer Ontologie an die Hand zu geben.

Was bisher herausgearbeitet werden konnte, ist, dass es verschiedene methodische Ansätze, wie auch technische Werkzeuge gibt, um sich einer Ontologie zu nähern. Meist sind die jeweiligen Ontologien auf ihre Domänen beschränkt und je nach Anwendungsfall sind diese unterschiedlich detailliert ausgerichtet. Auch für die Domäne der Kleidung, als haptische Grundlage von Kostümen, lassen sich erste Annäherungen an eine

³¹⁴ Resource Description Framework (RDF). URL: <https://www.w3.org/RDF/> (15.05.2018).

³¹⁵ RDF Schema (RDFS). URL: <https://www.w3.org/2001/sw/wiki/RDFS> (15.05.2018).

³¹⁶ DARPA Agent Markup Language (DAML). URL: <http://www.daml.org> (06.05.2018).

³¹⁷ Web Ontology Language (OWL). URL: <https://www.w3.org/OWL/> (15.05.2018).

³¹⁸ Vgl. Furrer: Eine kurze Geschichte der Ontologie, 2014. S. 312ff.

³¹⁹ Web Ontology Language (OWL). URL: <https://www.w3.org/OWL/> (15.05.2018).

³²⁰ Vgl. Busse/Humm/Lübbert/Moelter/Reibold/Rewald/Schlüter/Seiler/Tegtmeier/Zeh: Was bedeutet eigentlich Ontologie, 2014. 288.

³²¹ Vgl. Antonio de Nicola/Michele Missikoff: A Lightweight Methodology for Rapid Ontology Engineering. In: Communications of the ACM 59 (2016), H. 3, S. 79-86.

Ontologisierung finden. Zu nennen ist hier Zhu Xinquans und Zhang Xins³²² Arbeit, die ihre Vision von der Entwicklung eines 3D Körper Scanning Systems vorstellen, welches auf einer OWL beschriebenen Bekleidungsontologie und einer Ontologie für 3D-Körperscan Daten basieren soll. Dieses hier skizzierte 3D-Körperscan System soll das Teilen, Suchen und Austauschen von 3D-Körperscan Daten ermöglichen, um diese wiederum mit der Bekleidungsherstellungsindustrie oder –verkaufsindustrie zu verbinden. Allerdings ist die hierfür nötige Bekleidungsontologie nicht wieder ausgeführt und die Autoren weisen in ihrem letzten Satz des Beitrages drauf hin, dass dies der kritische Punkt sei:

Although we are confident that the fundamental conceptual framework for this project is sound and its implementation completely feasible from a technical standpoint, the most pressing question remaining relates to the cost of building such domain-specific ontologies and connecting domain data to them automatically.³²³

Etwas progressiver ist da der Ansatz von Arnulph Fuhrmann, Clemens Groß, und Andreas Weber³²⁴, welche eine Ontologie vorstellen, um die Darstellung von kompletten Outfits für 3D Simulation zu unterstützen. So wird hier die Klasse ‚Bekleidung‘ mit möglichen Unterklassen wie ‚Hose‘ oder ‚Kleid‘,³²⁵ wie auch Beziehungen der Klassen untereinander in Form von Anziehreihenfolgen wie ‚danach angezogen‘ eingeführt, allerdings sagen auch hier die Autoren, dass dies nur exemplarische Benennungen sind und sie nur „access to garment databases of rather small sizes“³²⁶ haben. Auch bei Xin Jins³²⁷ Ansatz eines Koordinationsframeworks für das Management von Bekleidungslieferketten werden die nötigen Ontologien, die von dem Design eines Kleidungsstück bis dessen Verkauf vonnöten wären, sowie deren Erfassung und Einsatzmöglichkeiten, vorgestellt. Wie diese Ontologien im Detail aber aussehen, bleibt offen und der Verweis darauf, dass die Implementierung der Idee nicht über Nacht vonstattengehe³²⁸, lässt vermuten, dass hier noch Arbeitsaufwand erwartet wird. Was diese Arbeiten und deren aktueller Stand verdeutlichen, ist einerseits das Herausstellen eines Bedarfes an einer Bekleidungsontologie für wissenschaftliche Zwecke – denn wie

³²² Vgl. Zhu Xinquan/Zhang Xin: Ontology-Based 3d Body Scanning Data Sharing System. In: Proceedings of the Sixth International Conference on Parallel and Distributed Computing, Applications and Technologies (PDCAT 2005) IEEE (2005), [S.1-3].

³²³ Ebd. S. 3.

³²⁴ Arnulph Fuhrmann/Clemens Groß/Andreas Weber: Ontologies for Virtual Garments. In: Proceedings of Workshop Towards Semantic Virtual Environments (SVE 2005). Villars 2005 S. 101-109.

³²⁵ Vgl. ebd. S. 104f.

³²⁶ Ebd. S. 108.

³²⁷ Xin Jin: Ontology-Based Coordination and Implementation for Garment Supply Chain Management. Proceedings of Information Science and Engineering (ISISE), IEEE, 2009, S. 126-130.

³²⁸ Vgl. ebd. S. 130.

ersichtlich wurde, ist eine öffentlich zugänglich umfassende Ontologie in dieser Domäne, über die vorgestellten Taxonomien hinaus, nicht bekannt – wie auch andererseits, das Unterstreichen des nennenswerten Aufwands, den die Erstellung einer solchen begleitet.

Genau hier setzt das MUSE-Vorgehen an und bieten eine sehr umfassende und detailreiche erste Annäherung an eine umfassende Ontologisierung der Domäne der Kostüme und somit auch der Domäne der Bekleidung als der haptische Teil eines Kostüms. Wie Abbildung 23a aufzeigt, ermöglicht der MUSE-Ansatz, jedes Bekleidungsteil als Bestandteil eines Kostüms durch ein Basiselement aus der Taxonomie mit je nach Ausprägung unterschiedlichen Attributen, wie beispielsweise Teilelementen, Farben, Materialien und Formen, zu versehen und als solches systematisch zu erfassen.

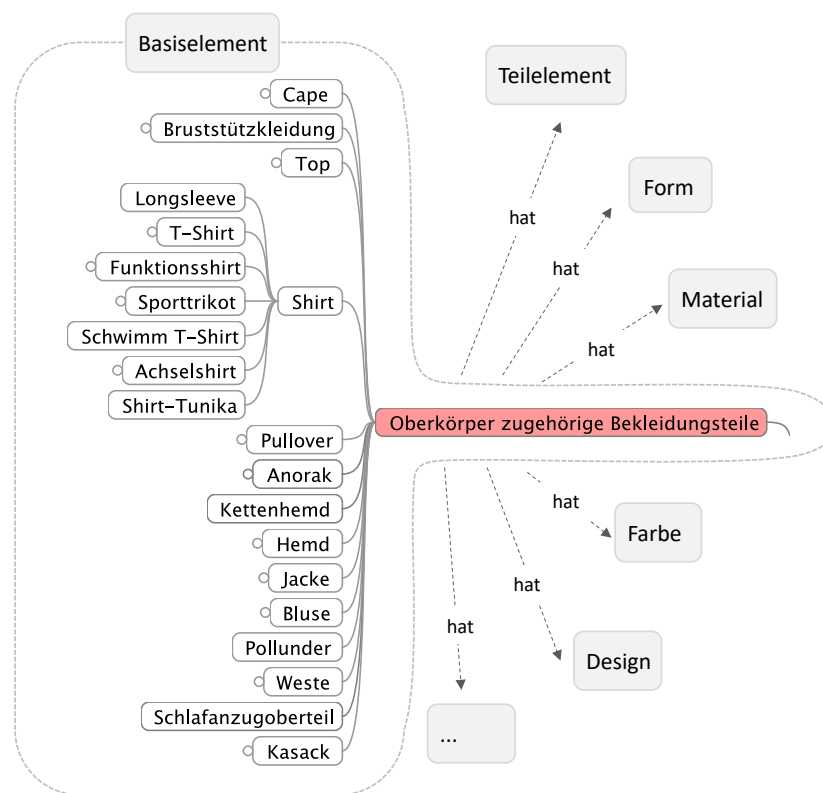


Abb. 23a: Basiselementtaxonomie und Attribute

Wie im vorangegangenen Kapitel bereits vorgestellt, verbirgt sich hinter jeder dieser Kategorien der Attribute wieder eine eigene Taxonomie. Diese bereits aufgestellten Klassen der Taxonomien fungieren hier nun als Konzepte der Ontologie, dessen Instanzen mit Attributen belegt werden, wie Abbildung 23b verdeutlicht. So kann nun ein in einem Film auftretendes Kostümteil beispielsweise als ein Basiselement ‚Shirt-Tunika‘ mit dem Teilelement ‚Langer Ärmel‘, der Form ‚gradlinig‘, mit dem Material ‚Brokat‘, der Farben ‚Blutrot‘ und ‚Weinrot‘ und dem Design ‚Figurale Muster‘ definiert werden.

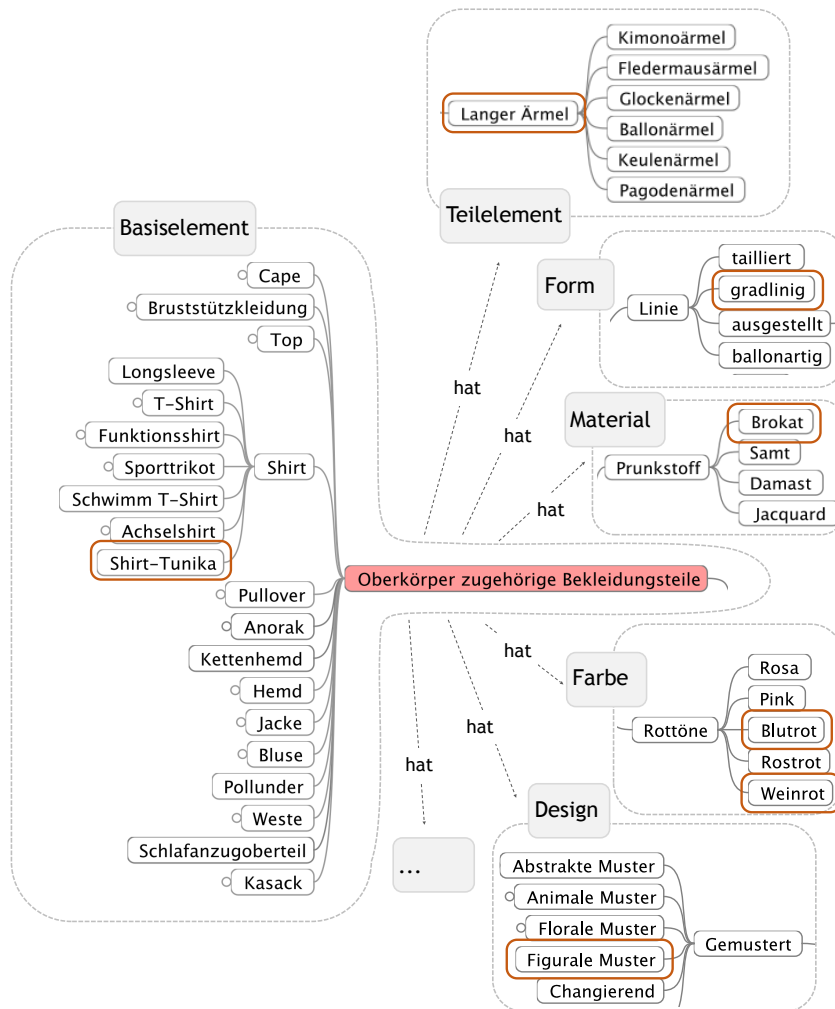


Abb. 23b: Basiselementtaxonomie und Attributstaxonomien

Die Verbindungen zwischen den Taxonomien werden noch mal deutlich komplexer durch die Gegebenheit, dass nicht nur jedes Basiselement durch viele verschiedene Attribute beschrieben werden kann, sondern dass jedes Teilelement nicht nur zur genauen Bestimmung eines Basiselements dient, sondern auch selber wieder durch unterschiedliche Attribute bestimmt werden muss. Wie Abbildung 23c verdeutlicht, kann auch jedes Teilelement wieder Attribute haben. So kann beispielsweise ein Teilelement ‚Kragen‘, eine Form wie ‚weit‘, eine Farbe wie ‚Reinweiß‘ oder ein Material wie ‚Baumwolle‘ haben und wird so durch die gleichen Attributstaxonomien spezifiziert wie die Basiselemente, wobei das Basiselement alle Attributsausprägungen der Teilelemente ‚erbt‘. Hat ein Basiselement ‚Hemd‘ die Teilelemente ‚Vorderteil‘ und ‚Kragen‘, so kann das Teilelement ‚Vorderteil‘ die Farbe ‚Hellblau‘ und der ‚Kragen‘ die Farbe ‚Reinweiß‘ haben, das Basiselement allerdings hat in diesem Fall beide Farben als Attribute.

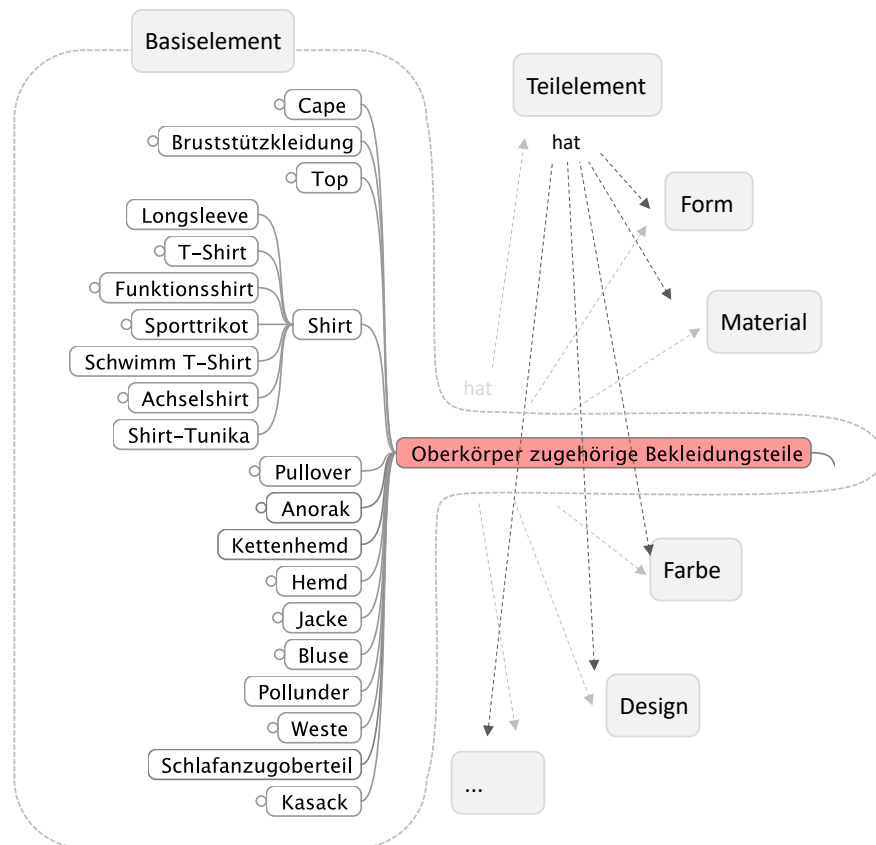


Abb. 23c: Teilelemente als Attribut wie auch als Attributträger

Um nun alle Elemente einer Ontologie zu definieren, fehlen bisher noch die Beziehungen, die über die Attributszuweisung hinausgehen. Hier sind die Operatoren zu nennen, welche die zu erfassenden Kostümteile als Konzepte und Instanzen der Ontologie in Beziehungen zueinander stellt. Abbildung 24 zeigt, wie das Basiselement ‚Rock‘ mit dem Basiselement ‚Panty‘ durch den Operator ‚darüber getragen‘ in Relation zueinander gestellt wird. Somit kann nun beispielsweise die Instanz eines speziellen Schuhs durch das Konzept ‚Turnschuh‘ und dessen genauen Attribute, wie den Teilelementen ‚Sohle‘, ‚Schnürung‘, und ‚Schafthinterteil‘, aber auch aus den Farben wie ‚Reinweiß‘ oder aus den Zuständen wie ‚Sauber‘ genau beschrieben und durch den Operator ‚darüber getragen‘, mit einer Instanz des Konzepts ‚Socke‘ verknüpft werden. Indem die aufgestellten Taxonomien sowohl durch Zuweisungsbeziehungen wie ‚hat‘ Farbe, Material, Zustand, wie auch Operatorenbeziehungen wie ‚darüber getragen‘, oder ‚umgegürtet‘ verbunden werden, entsteht ein komplexes Geflecht, das eine sehr präzise und detailreiche Beschreibungsmöglichkeit einer spezifischen Kostüminstanz, in diesem Falle eines konkreten Filmkostüms, bietet und als solches die Grundlage für das MUSE-Repository darstellt. Bevor das MUSE-Repository als Werkzeug der Erfassung vorgestellt werden kann, muss geklärt werden, was genau erfasst werden soll. So soll im

folgenden Kapitel geklärt werden, welche Filme das zugrundeliegende Filmkorpus komponieren.

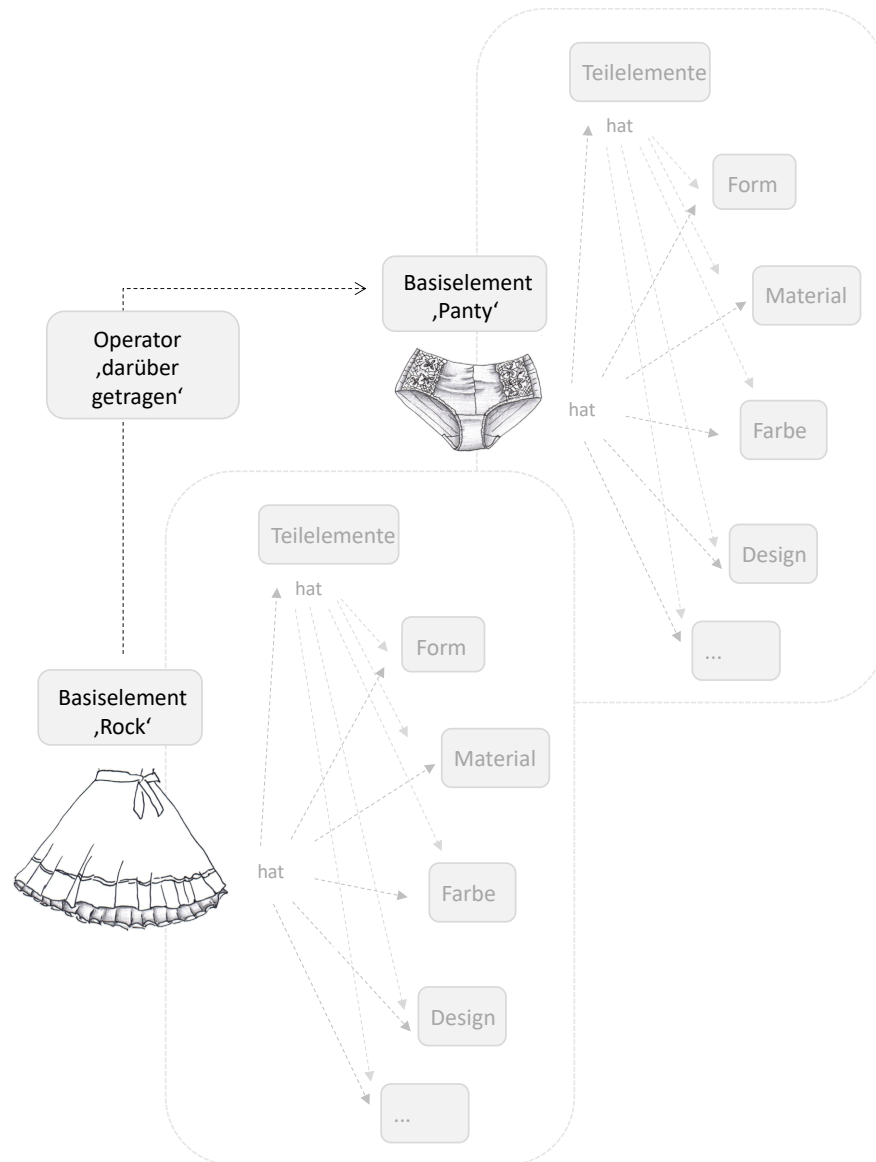


Abb. 24: Verbindung von Basiselementen durch einen Operator



4.3. Korpus

Eines der Hauptanliegen des MUSE-Ansatzes ist es, über die Analyse einzelner exemplarischer Filme hinaus eine belastbare Datenbasis zu schaffen, um übergreifende Aussagen darüber, welche Konventionen und Stilmittel sich entwickelt haben, um mit Hilfe des Kostüms zu kommunizieren, formulieren zu können. Mit der Ausgangsannahme, dass pro Film durchschnittlich ca. 100 Kostüme zu sehen sind,

bestehend aus jeweils 5 Basiselementen und 10 Teilelementen, wären bei einem Ausgangskorpus von jeweils 20 Filmen aus zwei verschiedenen Genres mit ca. 4.000 ganzen Kostümen, 20.000 Basiselementen und 40.000 Teilelementen sowie mit noch deutlich höheren Zahlen beispielsweise in den Farb- und Materialzuweisungen, zu rechnen. Die hier geschätzten Zahlen lassen eine erste fundierte Untersuchung mit Signifikanz und Aussagekraft vermuten und sollen als Richtschnur für die Zusammenstellung des Filmkorpus als Untersuchungsgrundlage dienen. Welche Genres untersucht werden und welche Kriterien festgelegt werden können, um die jeweiligen 20 repräsentativen Filme der Genres als Untersuchungsgrundlage auszuwählen, wird in dem folgenden Abschnitt dargelegt.

4.3.1. Genreauswahl

Da der MUSE-Ansatz das Identifizieren von Kostümmustern verfolgt, und Kostümmuster als ‚bewährte Lösungen für wiederkehrende Designprobleme‘ definiert werden, muss die Grundlage für die Auswahl der zu untersuchenden Filme das Moment des Auftretens ähnlicher Kostüme, Figuren, Stereotypen und stereotypischer Handlungen mit und an dem Kostüm als Auswahlkriterium herangezogen werden. Hierzu eignen sich im Besonderen Filme mit Zugehörigkeit zu gleichen Genres durch das darin zu findende, teils relativ feste, wiederkehrende Figureninventar.

Nun ist der Begriff des Genres, der nach Werner Faulstich als „kulturelle Stereotype, die nicht nur für einzelne Individuen, sondern für Kollektive gestaltungs-, wahrnehmungs-, erwartungs-, und interpretationsrelevante Bedeutung haben (können)“³²⁹ definiert werden kann, nicht ganz unproblematisch und wurde in der Literatur über die Jahre hinweg zahlreich beleuchtet, gedeutet, angezweifelt und verworfen³³⁰, und findet doch als „Form der Selbstbeschreibung des Filmsystems“³³¹ weiter Anwendung. Ausgehend von den Grundformen des griechischen Theaters, wie sie schon Aristoteles in seiner *Poetik*³³² beschreibt, hat das Konzept des Genres als Kategorisierungsangebot über verschiedene Medien, von der Literatur bis zum Kinofilm, dazu beigetragen, in verschiedenen Anwendungsfällen Komplexität durch Zuordnung zu reduzieren. Denn auch wenn nicht alle Filme einem Genre zugeordnet werden können,³³³

³²⁹ Werner Faulstich: Grundkurs Filmanalyse. München 2002, S.29.

³³⁰ Vgl. Irmela Schneider: Genre, Gender Medien. Eine historische Skizze und ein beobachtungstheoretischer Vorschlag. In: Claudia Liebrand/Ines Steiner (Hrsg.): Hollywood hybrid: Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film. Marburg 2004, S. 17-24.

³³¹ Ebd. S. 27.

³³² Aristoteles: *Poetik*. Stuttgart 1993 [335 v. Chr.].

³³³ Vgl. Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, 2002, S. 27.

Genres nicht starr sind, sondern dynamisch und durch stetige Veränderung der historischen, politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen beeinflusst werden, sowie Abgrenzungsschwierigkeiten unter den Genres,³³⁴ aber auch Vermischungen wie Mix- und Hybrid-Genres, das Arbeiten mit dem Konzept der Genres erschwert, so bieten sie doch für die Filmanalyse, wie auch in der Kommunikation über Filme als Verständigungsbegriff, praktische Zuordnungskriterien an.³³⁵ Ohne tiefer in den regen Diskurs über Genres, der Abgrenzungen zwischen Gattung und Genre oder deren Unschärfe und dynamische Konstruktionen einzusteigen, soll hier ein praxisorientierter Ansatz in der Verwendung des Begriffs des Genres als Ordnungskategorie für die „inhaltlich-strukturelle Bestimmung“³³⁶ als Gruppierung von Filmen mit spezifischen Merkmalen Anwendung finden. Diese spezifischen Merkmale können von sozialen, geographischen, Milieu- oder Ausstattungsmerkmalen, über Figuren- oder Konfliktkonstellationen, Themen und Stoffe, emotionalen oder affektiven Konstellationen, bis zu erzählerischer und dramatischer Konvention reichen.³³⁷

Dieses jeweilige ‚Spezifische‘ der Merkmale und Konventionen, beinhaltet auch etwas ‚Wiederkehrendens‘ und unterstreicht als solches eines der zentralen Elemente des Konzepts des Genres: das Prinzip der Wiederholbarkeit. Gerade dieses, den Genres innewohnende Prinzip der Wiederholbarkeit, macht die Nutzung des Konzepts der Genres für die Auswahl der Filme des zu untersuchenden Filmkorpus für den in MUSE verfolgten Ansatz vielversprechend. Denn, auch wenn der Wiederholung in Genres meist eine Variation innewohnt,³³⁸ steigert das Nutzen von Filmen mit gleicher Genrezugehörigkeit das potentielle Wiederauftreten von konkreten Lösungen, hier in Form von konkreten Kostümen und deren Variationen, und erlaubt so erst die Mustersuche, als eine der zentralen Grundbedingungen für den MUSE-Ansatz.

Auch wenn der MUSE-Ansatz zwar prinzipiell die Erfassung eines jeden Films jeden Genres erlaubt, muss für die vorliegende Arbeit in Hinblick auf Zeit und Ressourcen allerdings eine Einschränkung vorgenommen werden. Hierbei ist die Wahl auf zwei sehr unterschiedliche Genres gefallen: den Western und die High-School-Komödie.³³⁹

³³⁴ Vgl. Dennis Friedewald: Die Macht des Kinos. Filmgenres und Beobachtungen zu deren Rezeptionsgeschichte. Marburg 2007. S. 37.

³³⁵ Vgl. Knut Hickethier: Genretheorie und Genreanalyse. In: Jürgen Felix (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Mainz 2002, S. 63.

³³⁶ Ebd. S. 62.

³³⁷ Vgl. ebd.

³³⁸ Vgl. ebd. S. 80.

³³⁹ Aktuell wird das Korpus mit weiteren 20 Filmen aus dem Genre ‚Märchen‘ erweitert.

Der Western gilt mit seiner seit 1903 über hundertjährigen Geschichte³⁴⁰ als eines der ältesten und traditionsreichsten Filmgenres. Auch wenn ‚der Western‘ als Genre verschiedener Subgenres aufweist, die von klassischen Western über Italowestern bis hin zu Space Western reichen, so ist eines seiner genrekonstituierenden Elemente die immer wiederkehrende Zusammenstellung ähnlicher Figurenkonstellationen. Mit welchen Charakteren man es hier zu tun hat, wird schon in der kurzen Beschreibung des klassischen Westernfilms als ‚amerikanischer Heimatfilm‘ von Werner Faulstich deutlich:

Der klassische Western ist räumlich-geographisch und zeitlich klar begrenzt: auf den Westen des nordamerikanischen [sic!] Kontinents und im Kern auf die Zeitspanne von 1860 bis 1900. Im Western gibt es Rancher, Cowboys, Sheriffs und Marshals, Eisenbahnarbeiter und Siedler, manchmal auch Indianer und die Kavallerie. Planwagen und Scouts spielen eine Rolle, Pferdekutschen, Desperados und Revolverhelden, Gesetzlose, Trapper, Goldgräber. [...] der Doc, der Banker und der Richter – das sind alles wohlbekannte Versatzstücke dieser Welt.³⁴¹

Wie bei Werner Faulstich die Aufzählung der Figuren, später noch ergänzt durch ‚Bardame‘, ‚Hure‘ und ‚Falschspieler‘³⁴², als zentrale Versatzstücke der Welt des Westerns dienen, lässt sich eine ähnlich feste Figurenkonstellation, wenn auch mit ganz anderen Charakteren, für die High-School-Komödie konstatieren. Wie bei Ludger Kaczmarek zu finden, sind auch hier die immer wieder auftretenden Stereotypen ein zentrales Charakteristikum des Genres. Er definiert die High-School-Komödie als:

Komödiantisches Subgenre des für und mit Teenagern [sic!] produzierten High-School-Films, das sich um das soziale Leben von Jugendlichen an (amerikanischen) weiterführenden Schulen zentriert. Die Filme beziehen ihre Komik aus den Verwicklungen am Ende eines Lebensabschnitts, in denen das junge Personal (das schöne Biest – die beste Freundin – die Nervensäge – der schüchterne Schwan – der Frauenheld – der Supersportler – der Schlaumeier – der dickliche Tolpatsch [sic!] – der Angepasste – der Kumpeltyp) seinen festen typisierten Platz hat und die Protagonisten sich gegen Erniedrigungen und Druck durch Klassengemeinschaften, verfeindete Cliquen und übel gesinnte Lehrer zur Wehr setzen müssen. Insbesondere der Umgang mit dem anderen Geschlecht und der eigenen Sexualität ist dabei ein steter Quell für als komisch konzipierte Situationen.³⁴³

Indem die Genres untereinander in Ausrichtung, Zielgruppe, historische und geographische Verortung, Abstraktionsgrad als Haupt- oder Subgenre, sowie auftretende Charaktere und typische Handlungen stark divergieren, in sich aber jeweils durch ein internes, festes Figureninventar und wiederauftretenden Charakteren und Handlungsstereotypen gekennzeichnet sind, lassen sie einen ersten vielversprechenden Versuch, die MUSE-Methode zu überprüfen, vermuten.

³⁴⁰ Vgl. Bernd Kiefer/Norbert Grob/Marcus Stiglegger: Vorbemerkung. In: Bernd Kiefer/Norbert Grob (Hrsg.): Filmgenres: Western. Stuttgart 2003, S. 9.

³⁴¹ Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, 2002, S.30f.

³⁴² Vgl. ebd. S. 31.

³⁴³ Ludger Kaczmarek: high school comedy. In: Hans Jürgen Wulff (Hrsg.): Das Lexikon der Filmbegriffe. Kiel 2012, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2060>, (02.05.2018).

4.3.2. Filmauswahl

Im zweiten Schritt werden nun 20 Filme aus jedem der beiden vorab festgelegten Genres derart ausgewählt, dass eine subjektive Einflussnahme auf das Untersuchungsergebnis möglichst ausgeschlossen wird. Der Argumentation folgend, dass mit dem MUSE-Ansatz das Identifizieren von Kostümmustern verfolgt wird, die eine abstrakte, bewährte Lösung darstellen, sollen die konkreten Lösungen, auf denen die Muster basieren, so ‚erfolgreich‘ wie möglich sein, um als ‚bewährte‘ Lösungen gewertet werden zu können. Es müssen demnach Auswahlkriterien festgelegt werden, um diese Filme zu bestimmen, wobei das Prädikat ‚erfolgreich‘ hier im Sinne von ‚so viel Einfluss auf die Zuschauer wie möglich‘ verstanden werden soll. Sprich, auf Filme abzielt, die von so vielen Zuschauern wie möglich rezipiert wurden und als solche prägend in der kollektiven Mediensozialisation, hier eingeschränkt auf den westlichen Kulturkreis, wirken. Ein möglicher Ansatz, um diese Filme zu identifizieren, ist das Nutzen der Einspielergebnisse von Filmen eines bestimmten Genres an den Kinokassen, wobei die Höhe dieser sogenannten ‚Box Office Zahlen‘ als mit der Anzahl an Besuchern korrelierend, angenommen wird. Ein weiterer ist das Heranziehen verschiedener Bewertungs- und Ranglisten, wie sie beispielsweise auf nationalen und internationalen Filmdatenbanken zu finden sind, um die Filme zu identifizieren, die als besonders ‚sehenswert‘ empfunden werden, und bei denen durch die prominente Empfehlung anzunehmen ist, dass sie mehr als andere rezipiert werden. Allerdings können diese genannten Quellen nur als Ausgangspunkt dienen. Denn, wie bereits erwähnt, sind schon die jeweiligen Genrezuweisungen von Filmen keine feste Gegebenheit und beeinträchtigen den Vergleich der in den jeweiligen Listen aufgeführten Filme, wie auch der Sprachwechsel von Filmtiteln die Vergleichbarkeit erschwert und zudem nicht bei allen online auffindbaren Listen die Verlässlichkeit der Daten durch Angabe der Autorschaft und Zielgruppen überprüfbar und damit gesichert ist. Der herausgestellten Problematik mit den möglichen Quellen soll in der vorliegenden Arbeit dadurch begegnet werden, dass nicht eine Quelle alleine, sondern ein Querschnitt mehrerer Quellen, in diesem Fall jeweils sechs verschiedene Quellen pro Genre, für die Auswahl herangezogen werden.³⁴⁴ Hierdurch sollen die Defizite vermindert und eine möglichst repräsentative Liste der 20 zu untersuchenden Filme je Genre komponiert

³⁴⁴ Da das Korpus 2013 zusammengestellt wurde, haben sich verschiedene Listen, beispielsweise durch das Dazukommen neuer Filme, über die Zeit geändert. Im Folgenden sind die damaligen Zugriffsdaten von 2013 angegeben und bewusst keine aktualisierten Verweise, um Interessenten die Möglichkeit zu geben, über Internetarchive wie zum Beispiel web.archive.org die original genutzten Listen nachzuvollziehen.

werden. Wobei in erster Instanz die Anzahl der Nennungen in unterschiedlichen Quellen und in zweiter Instanz der jeweilige Platz in den Ranglisten als Kriterien für die Filme, die in das Korpus aufgenommen sind, berücksichtigt werden. Die für die Zusammenstellung der 20 zu untersuchenden Filme aus dem Westerngenre bieten folgende Quellen die Grundlage:

- Quelle 1: boxofficemojo.com³⁴⁵
- Quelle 2: the-numbers.com³⁴⁶
- Quelle 3: moviepilot.de³⁴⁷
- Quelle 4: filmstarts.de³⁴⁸
- Quelle 5: cinema.de³⁴⁹
- Quelle 6: imdb.com³⁵⁰

Die für die Zusammenstellung der 20 zu untersuchenden Filme aus dem High-School-Komödiengenre stellen folgende Quellen die Grundlage dar:

- Quelle 1: boxofficemojo.com³⁵¹
- Quelle 2: moviepilot.de³⁵²
- Quelle 3: flavorwire.com³⁵³
- Quelle 4: imdb.com (1)³⁵⁴
- Quelle 5: imdb.com (2)³⁵⁵
- Quelle 6: highschool-filme.com³⁵⁶

Tabelle 2a und Tabelle 2b geben einen Überblick über die 20 untersuchten Filme pro Genre in alphabetischer Reihenfolge sowie deren Nennungen in den Quellen.

³⁴⁵ Boxofficemojo (Western). URL: <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=western.htm> (26.11.13).

³⁴⁶ The-numbers. URL: <http://www.the-numbers.com/movies/genre/Western> (26.11.13).

³⁴⁷ Moviepilot (Western). URL: <http://www.moviepilot.de/news/eure-top-100-der-besten-western-das-finale-11971> (26.11.13).

³⁴⁸ Filmstarts . URL: <http://www.filmstarts.de/specials/1078.html?page=27&tab=0> (26.11.13).

³⁴⁹ Cinema. URL: <http://www.cinema.de/kino/news-und-specials/news/western-filme-die-besten-western-filme-aller-zeiten,4635409,ApplicationArticle.html> (26.11.13).

³⁵⁰ Imdb (Western). URL: http://www.imdb.com/search/title?genres=western&title_type=feature&sort=moviemeter,asc (26.11.13).

³⁵¹ Boxofficemojo (High-School-Komödie). URL: <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=highschoolcomedy.htm> (26.11.13).

³⁵² Moviepilot (High-School-Komödie). URL: <http://www.moviepilot.de/filme/beste/genre-highschool-komodie/kontinent-nordamerika> (26.11.13).

³⁵³ Flavorwire. URL: <http://flavorwire.com/414418/the-50-essential-films-about-high-school/> (26.11.13).

³⁵⁴ Imdb (High-School-Komödie): The best high school romance comedy movies. URL: <http://www.imdb.com/list/fCj7CWKzvaY/> (26.11.13).

³⁵⁵ Imdb (High-School-Komödie): top 50+ high school/college party themed sex comedies. URL: <http://www.imdb.com/list/R2WXZc6Qym0/> (26.11.13).

³⁵⁶ Highschool-filme. URL: <http://highschool-filme.com/top-20-highschoolfilme> (26.11.13).

Filmkorporus: Western

Titel	Originaltitel	Regisseur	Produktionsland	Produktionsjahr	Quelle 1	Quelle 2	Quelle 3	Quelle 4	Quelle 5	Quelle 6	Anzahl der Nennungen
Cowboys & Aliens	Cowboys & Aliens	Jon Favreau	USA	2011	x					x	2
Der mit dem Wolf tanzt	Dances with Wolves	Kevin Costner	USA	1990	x	x	x	x	x	x	6
Der Texaner	The Outlaw Josey Wales	Clint Eastwood	USA	1976			x	x	x	x	4
Die glorreichen Sieben	The Magnificent Seven	John Sturges	USA	1960			x		x	x	3
Django Unchained	Django Unchained	Quentin Tarantino	USA	2012	x	x	x	x		x	5
Erbarmungslos	Unforgiven	Clint Eastwood	USA	1992	x	x	x	x	x	x	6
Für ein paar Dollar mehr	Per qualche dollaro in più	Sergio Leone	I, E, D	1965			x	x		x	3
Leichen pflastern seinen Weg	Il grande silenzio	Sergio Corbucci	F, I	1968			x	x			2
Lone Ranger	The Lone Ranger	Gore Verbinski	USA	2013	x	x				x	3
Maverick – Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel	Maverick	Richard Donner	USA	1994	x	x			x	x	3
Open Range – Weites Land	Open Range	Kevin Costner	USA	2003	x	x	x		x	x	5
Rio Bravo	Rio Bravo	Howard Hawks	USA	1959			x	x	x		3
Shanghai Noon	Shanghai Noon	Tom Dey	USA	2000	x	x					2
Spiel mir das Lied vom Tod	C'era una volta il West	Sergio Leone	I, USA	1968		x	x	x		x	4
Todeszug nach Yuma	3:10 to Yuma	James Mangold	USA	2007	x	x	x	x		x	5
Tombstone	Tombstone	George Pan Cosmatos	USA	1993	x	x				x	3
True Grit	True Grit	Ethan and Joel Coen	USA	2010	x	x	x			x	4
Wild Wild West	Wild Wild West	Barry Sonnenfeld	USA	1999	x					x	2
Young Guns – Sie fürchten weder Tod noch Teufel	Young Guns	Christopher Cain	USA	1988	x	x				x	3
Zwei Glorreiche Halunken	Il buono, il brutto, il cattivo	Sergio Leone	I, E, D, USA	1966			x	x		x	3

Tab. 2a: Filmkorporus Western mit Nennungen in den Quellen

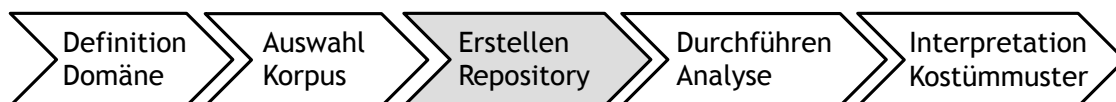
Filmkorporus: High-School-Komödie

Titel	Originaltitel	Regisseur	Produktionsland	Produktionsjahr	Quelle 1	Quelle 2	Quelle 3	Quelle 4	Quelle 5	Quelle 6	Anzahl der Nennungen
10 Dinge, die ich an dir hasse	10 Things I Hate About You	Gil Junger	USA	1999	x		x		x	x	4
21 Jump Street	21 Jump Street	Phil Lord/Chris Miller	USA	2012	x			x			2
American Pie: Wie ein heißer Apfelkuchen	American Pie	Paul Weitz	USA	1999	x		x	x	x	x	5
American Pie 2	American Pie 2	James B. Rogers	USA	2001		x		x	x		3
Bad Teacher	Bad Teacher	Jake Kasdan	USA	2011		x					
Clueless - Was sonst!	Clueless	Amy Heckerling	USA	1995	x	x	x				3
Eine wie Keine	She's All That	Robert Iscove	USA	1999	x	x	x				3
Einfach zu haben	Easy A	Will Gluck	USA	2010	x	x	x			x	4
Election	Election	Alexander Payne	USA	1999	x	x	x				3
Ferris macht blau	Ferris Bueller's Day Off	John Hughes	USA	1986	x		x			x	3
Girls Club - Vorsicht bissig!	Mean Girls	Mark Waters	USA	2004	x	x	x	x			4
Girls united	Bring it on	Peyton Reed	USA	2000	x	x	x				3
Napoleon Dynamite	Napoleon Dynamite	Jared Hess	USA	2004	x	x					2
Project X	Project X	Nima Nourizadeh	USA	2012	x	x		x			3
Road Trip - Heißer Trip nach Texas	Road Trip	Todd Phillips	USA	2000		x		x			2
S.H.I.T. - Die Highschool GmbH	Accepted	Steve Pink	USA	2006				x	x		2
Superbad	Superbad	Greg Mottola	USA	2007	x		x	x	x		4
The Breakfast Club - Der Frühstücksklub	The Breakfast Club	John Hughes	USA	1985	x		x			x	3
The Girl Next Door	The Girl Next Door	Luke Greenfield	USA	2004		x		x		x	3
Ungeküsst	Never been kissed	Raja Gosnell	USA	1999	x		x				2

Tab. 2b: Filmkorporus High-School-Komödie mit Nennungen in den Quellen

Bei der Filmauswahl des Westerngenres sind drei Filme ausgeschlossen worden, die nach Anzahl der Nennungen hätten berücksichtigt werden müssen. Hier ist zu erwähnen, dass ZWÖLF UHR MITTAGS und DER MANN, DER LIBERTY VALANCE ERSCHOSS schwarz-weiß in der Farbgebung sind, und RANGO ein computeranimierter Film ist, und als solche somit nicht berücksichtigt werden konnten. Zwar erlaubt der MUSE-Ansatz auch Filme in schwarz-weiß, sowie animierte Filme zu betrachten, da es sich hier aber um ein erstes Filmkorpus zur exemplarischen Erprobung des Ansatzes handelt, sollen Filme, die in der Analyse gesondert betrachtet werden müssen, und so die zu vergleichenden Daten durch Zersplitterung schmälern, nicht in das Korpus mit aufgenommen werden. Auch bei der Auswahl der Filme aus der High-School-Komödie sind drei Filme ausgeschlossen worden: AMERICAN PIE – JETZT WIRD GEHEIRATET, AMERICAN PIE PRÄSENTIERT: DIE NÄCHSTE GENERATION und AMERICAN PIE PRÄSENTIERT: NACKTE TATSACHEN. Alle drei Filme, als Nachfolger der in das Korpus aufgenommenen Filme AMERICAN PIE – WIE EIN HEIßER APFELKUCHEN und AMERICAN PIE 2, hätten die Datenbasis als Filmreihe stark dominiert und kaum Raum für beispielsweise Untersuchungen von Filmen aus unterschiedlichen Produktions- und Spielzeiten, und darauf aufbauend den Einfluss der jeweiligen Mode als Ausdruck des Zeitgeists erlaubt.

Zudem sei hier, wie bei der Genreauswahl, noch mal drauf hingewiesen, dass die aufgestellten Kriterien allein dazu dienen, so sachlich wie möglich ein Korpus zur exemplarischen Erprobung des MUSE-Ansatzes auszuwählen, wobei die Auswahl natürlich eine stark selektive bleibt, welche weder Anspruch auf Vollständigkeit, noch darauf, die einzigen möglichen Filme zu beinhalten, erhebt. Die so objektiv wie möglich ausgewählten 20 Filme pro Genre sollen als erste Annäherung verstanden werden, welche beliebig erweiterbar ist, und immer wieder angepasst, vervollständigt und verbessert werden kann. Denn, je umfassender und präziser die Datenbasis, desto eindeutiger sind im Allgemeinen die daraus resultierenden Muster.



4.4. Repository

Um beim Erfassen die potentiell kostümrelevanten Daten aus den ausgewählten Filmen so aufzubereiten, dass sie eine computergestützte Analyse erlauben und von möglichst verschiedenen Blickwinkeln aus betrachtet werden können, assistiert das MUSE-Repository sowohl beim systematischen Einpflegen dieser Informationen, wie es auch

die strukturierte Speicherung dieser unterstützt.³⁵⁷ Der englische Begriff des Repository, angelehnt an das lateinische Repositorium als Bezeichnung für Lager oder Aufbewahrungsort, kann hier im Sinne eines ‚Schatzkästchens‘ verstanden werden, welches als digitales Archiv die Beschreibung und Speicherung digitaler Objekte erlaubt.

So heißt es bei Hans-Joachim Habermann und Frank Leymann:

Das Repository ist die zentrale Ablage von beschreibenden Informationen über alle Informationselemente einer Organisation und deren Benutzer. Unter einem Informationselement wird hierbei ein Datenelement, eine Datenstruktur, ein manueller oder ein automatischer Prozeß verstanden.³⁵⁸

Funktional ist das Repository ein System, das Informationen über Objekte der Softwareproduktion (z.B. Programme, Datenfelder, Masken, Listen), deren Beschreibungen und Beziehungen untereinander verwaltet, auswertet und bereitstellt.³⁵⁹

Das MUSE-Repository³⁶⁰ besteht in seiner groben Struktur aus einem auf AngularJS³⁶¹ basierenden, online zugreifbaren Web-Front-End und einem, auf einer MySQL³⁶² Datenbank basierenden Back-End. An der Erstellung des Repositorys haben eine wissenschaftliche Hilfskraft und zwei studentischen Hilfskräfte des Instituts für Architektur von Anwendungssystemen (IAAS) der Universität Stuttgart im Zeitraum der Jahre 2013 bis 2018 mitgearbeitet. Abbildung 25 gibt einen Eindruck von der dem Informationssystem zugrundeliegenden Architektur als browserbasierte Anwendung, welche mittels einer REST-basierten API (Application Programmers Interface) mit der darunterliegenden Datenbank kommuniziert. Die Struktur, der in der relationalen Datenbank abgelegten Daten, basiert auf den bereits vorgestellten Taxonomien und erlaubt durch diesen Aufbau komplexe weiterführende Analysen auf diesen.

³⁵⁷ Erste Ideen zu dem MUSE-Repository wurde vorgestellt in: Johanna Barzen/Frank Leymann/David Schumm/Matthias Wieland: Ein Ansatz zur Unterstützung des Kostümmanagements im Film auf Basis einer Mustersprache. In: Elmar J. Sinz/Andy Schürr (Hrsg.): Lecture Notes in Informatics (LNI) - Proceedings Modellierung 2012. Bamberg 2012, S. 259.

³⁵⁸ Hans-Joachim Habermann/Frank Leymann. Repository. Eine Einführung. München/Wien 1993, S. 11.

³⁵⁹ Ebd. S. 15.

³⁶⁰ Der Vollständigkeit halber soll hier darauf hingewiesen werden, dass die im Folgenden vorgestellte Version des MUSE-Repositorys eigentlich das MUSE-Repository 2.0 ist und dies eine technisch wesentlich ausgereifere Version des Kostümrepositorys ist, welches auf den vorgestellten Taxonomien aufbaut. Im ersten Versuch wurde die DataWiki-Technologie, als eine Kombination von Erweiterungen zu MediaWiki, dessen prominenteste Anwendung Wikipedia ist, genutzt, um die Kostümerfassung und -repräsentation zu ermöglichen. Weitere Angaben dazu finden sich bei: Daniel Kaupp: Verwendung von semantischen Wikis zur Lösungsdokumentation und Musteridentifikation. Universität Stuttgart, Diplomarbeit Nr. 3406, 2013.

³⁶¹ AngularJS. URL: <https://angularjs.org/> (12.05.2018).

³⁶² MySQL. URL: <https://www.mysql.de/> (12.05.2018).

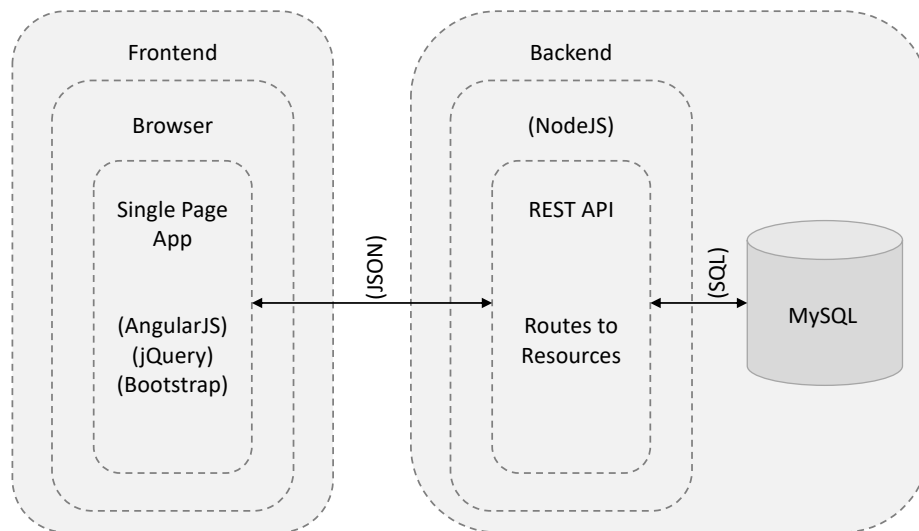


Abb. 25: Architektur des MUSE-Repositorys

Das formularbasierte Web-Frontend des MUSE-Repositorys assistiert bei der Eingabe der Daten über einen Film, über alle seine Rollen, über ein Kostüm als Ganzes sowie über den Aufbau eines Kostüms mit all seinen Teilbereichen und Besonderheiten, indem es den die Daten Erfassenden durch die zu erfassenden Teilbereiche führt. Nach dem Aufruf der Webseite muse.informatik.uni-stuttgart.de³⁶³ und dem Einloggen auf derselben, ermöglichen übergeordnete Reiter sich in dem Repository zurechtzufinden. Wie Abbildung 26a zeigt, kann hier zwischen den Seiten ‚Filmübersicht‘, ‚Genreübersicht‘, ‚Suchen‘, ‚Auswertung‘, ‚Taxonomien‘, und ‚Benutzer‘ navigiert und zwischen den Sprachen ‚Deutsch‘ und ‚Englisch‘ gewechselt werden.

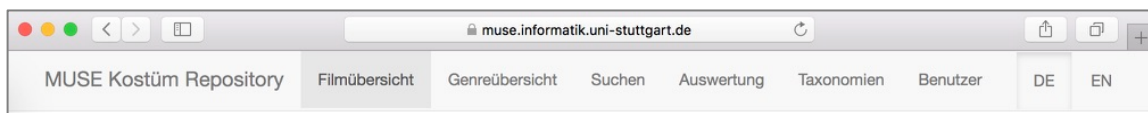


Abb. 26a: MUSE – Seitennavigation im Webbrowser³⁶⁴

Was sich im Detail hinter den jeweiligen Seiten verbirgt und wie die Erfassung der Daten im MUSE Repository unterstützt wird, soll im Folgenden anhand von Screenshots³⁶⁵ veranschaulicht und näher erläutert werden. Die folgende detaillierte Beschreibung des Tools beinhaltet die Begründung der Entscheidungen, welche Felder benötigt werden und welche Daten in welcher Form, auch im Hinblick auf die Auswertung, erfasst werden.

³⁶³ Der Zugriff auf die Webseite ist derzeit nur aus dem Intranet der Universität Stuttgart möglich. Für Interessierte gibt es eine aktuelle, vollumfängliche Version des Repositorys, frei für den Download verfügbar unter: <https://github.com/Muster-Suchen-und-Erkennen/muse-docker>.

³⁶⁴ Dieser und die folgenden Screenshots des MUSE-Repositorys sind am 15.02.2018 (Browser: Safari) erstellt worden.

³⁶⁵ Hier sein noch einmal darauf hingewiesen, dass auf Grundlage von Copyright-Bestimmungen, die im MUSE-Tool gespeicherten Standbilder aus den untersuchten Filmen nicht mit aufgeführt werden dürfen und daher unkenntlich gemacht wurden.

4.4.1. Filmübersicht

Wie der Name des Reiters vermuten lässt, findet sich hier eine alphabetisch sortierte Übersicht aller erfassten Filme mit Angaben zu Titel, Originaltitel und Regisseur des jeweiligen Films. Darüber hinaus werden hier, wie Abbildung 26b verdeutlicht, noch weitere Informationen, wie beispielsweise die Gesamtzahl aller erfassten Filme unter ‚Filmliste‘ zur Verfügung gestellt. Vor allem aber finden sich weiterführende Funktionen einerseits zu detaillierteren Informationen über die aufgeführten Filme und andererseits zur Eingabe von neuen Informationen. Die prominentesten Funktionen sind das Anlegen neuer Filme unter Nutzung des blau-weißen ‚Neuen Film anlegen‘-Buttons und das danebenliegende Suchfeld, um gezielt einen bestimmten Film herauszufiltern. Zu den detaillierteren Informationen über die aufgeführten Filme gelangt man einerseits durch das Anwählen des jeweiligen Titels des Films, wie auch über den Informations-Button, in Form eines blauen Buttons mit blauem ‚i‘ auf weißem Hintergrund. Hier können bereits hinterlegte Daten zu den Filmen eingesehen, wie auch korrigiert werden. Zudem erlaubt die Übersicht der Filme über den Löschen-Button, erkennbar durch ein weißes ‚x‘ auf rotem Hintergrund, fehlerhaft angelegte Filme als Ganzes zu löschen und so aus der Liste zu entfernen.

MUSE Kostüm Repository Filmübersicht Genreübersicht Suchen Auswertung Taxonomien Benutzer DE EN

Filmübersicht

Filme anlegen und suchen

Neuen Film anlegen

Filmliste 48

2

Filmtitel	Originaltitel	Regisseur		
10 Dinge, die ich an dir hasse	10 Things I Hate About You	Gil Junger	i	x
21 Jump Street	21 Jump Street	Phil Lord	i	x

A 2

Filmtitel	Originaltitel	Regisseur		
American Pie: Wie ein heißer Apfelkuchen	American Pie	Paul Weitz	i	x
American Pie 2	American Pie 2	J.B. Rogers	i	x

B 6

Abb. 26b: MUSE – Die Filmübersicht

Um etwas löschen zu können, muss erst einmal etwas angelegt werden und dies kann, wie bereits eingeführt, mithilfe des ‚Neuen Film anlegen‘-Buttons geschehen. Abbildung 26c gibt eine Übersicht der noch leeren Formularmaske zur Erfassung der allgemeinen Filmdata.

Abb. 26c: MUSE – Leere Maske zum Anlegen eines neuen Films

Hier kann auf der oberen linken Seite ein Bild, wie beispielsweise das Filmplakat zu dem jeweiligen Film, hinterlegt werden und auf der rechten oberen Seite Übersichtsdaten, wie ‚Titel‘, ‚Originaltitel‘, ‚Regisseur‘, ‚Kostümbildner‘, ‚Erscheinungsjahr‘, ‚Produktionsorte‘, ‚Genres‘, ‚Farbkonzeppte‘ und ‚Stil‘ des Films erfasst werden. Nicht alle dieser Informationen stehen immer in Gänze zu Verfügung, sodass manche der Felder als Obligationsfelder, andere als Optionalfelder angelegt sind. Obligationsfelder müssen demnach ausgefüllt werden und sind in noch leerem Zustand durch rote Schrift und einem roten Warnsymbol gekennzeichnet, welche sich bei positiver Erfassung eines Titels in grüne Schrift mit einem Häkchen umwandeln. Da erst mit einer positiven Erfassung in allen Obligationsfeldern das Speichern der Informationen erlaubt wird, kann so die Homogenität und Vollständigkeit der Daten gesichert werden. Entsprechend der Namensgebung der Felder, steht es frei, in die Optionalfelder Informationen einzufügen,

was bei den Obligationenfeldern nicht möglich ist. Nicht immer sind beispielsweise Informationen zu Vor- und Nachname von Regisseuren und Kostümbildnern komplett auffindbar, sodass ein Speichern ohne Eingabe dieser Angaben möglich sein muss.

Um die Eingabe der Daten zu erleichtern, haben hier verschiedene Techniken Anwendung gefunden. So bieten die Felder für die Vor- und Nachnamen von Regisseuren und Kostümbildnern beispielsweise nach dem Eingeben eines oder mehrerer Buchstaben alle schon erfassten Namen der gleichen Buchstabenfolge aus der hinterlegten Datenbank als Liste unter dem Eingabefeld an, um durch die passende Auswahl die Eingabe sowohl schneller zu ermöglichen, wie auch um dieselbe Schreibweise – und damit einheitliche Suchbarkeit dieser – zu gewährleisten. Ein weiteres Hilfsmittel für die Eingabe sind die Taxonomie-Buttons, zu erkennen an dem schwarzen Listenzeichen auf weißem Hintergrund. Hinter den Taxonomie-Buttons verbergen sich die für das jeweilige Feld möglichen, vordefinierten und kategorisierten, auswählbaren Wertebereiche. Anders als bei den Titel- und Namensfeldern kann hier kein Freitext eingegeben werden, sondern nur aus den vorgegebenen Optionen ausgewählt werden. Diese Auswahl ist durch zwei Herangehensweisen möglich: Ist der einzugebende Wert bekannt, kann er einfach eingetragen werden, wobei die Eingabe dadurch unterstützt wird, dass das Anwählen des auszufüllenden Felds eine Liste aller möglichen Eingabewerte aktiviert, die je nach Buchstabeneingabe immer stärker gefiltert wird. Ist der einzugebende Wert nicht bekannt, kann über das Anwählen des Taxonomie-Buttons eine Übersicht aller möglichen Werte in systematisierter Form aufgeklappt werden, welche durch eine Ober- und Unterordnerstruktur den Eintragenden unterstützt, den gewünschten Wert oder die bestmögliche Näherung an diesen zu identifizieren. Abbildung 26d veranschaulicht die aufgeklappte Taxonomie und zeigt, wie ausgewählte Elemente durch Hervorhebung zur Übersichtlichkeit beitragen.

Wie bereits bei der Einführung der Taxonomien kostümrelevanter Parameter erörtert, ermöglicht die Nutzung dieses Konzepts einerseits eine präzise und homogene Benennung gleicher Sachverhalten, wie auch andererseits das Gruppieren von ähnlichen Sachverhalten, und darauf aufbauend die Möglichkeit auf unterschiedlichen Abstraktionsleveln die Daten in einer Analyse zu untersuchen.

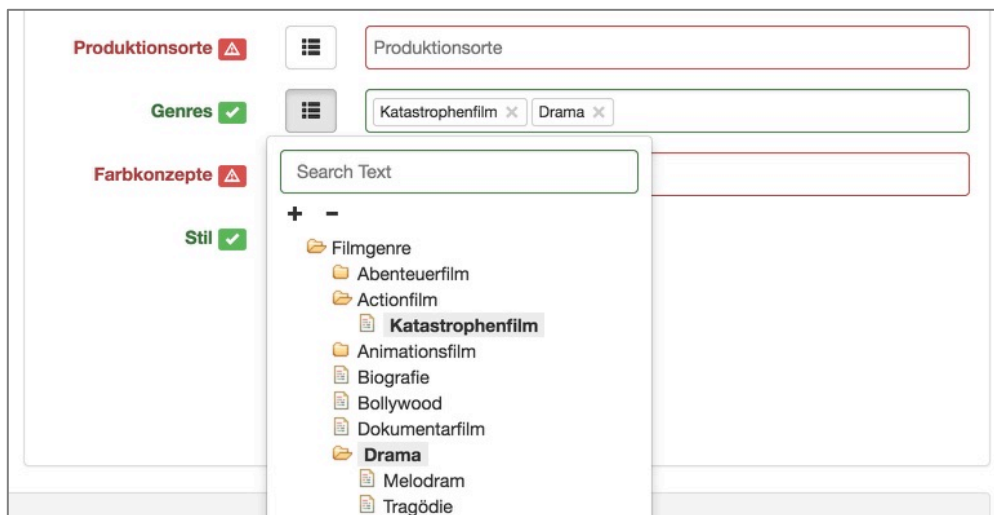


Abb. 26d: MUSE – Taxonomieansicht

Sind die Felder für Titel, Originaltitel, Regisseur, Kostümbildner, Erscheinungsjahr, Produktionsorte und Farbkonzept³⁶⁶ mit Fakten zu füllen, sieht es etwas schwieriger mit den Angaben bei Genres und Stils aus. Wie bei der Genreauswahl für das Filmkorpus ausgeführt, ist die Bestimmung eines Genres nicht immer so eindeutig und viele Filme gehören mehr als einem Genre an, sodass hier auch eine Mehrfachnennung möglich sein muss. Beim Stil wird nur zwischen ‚realistisch‘ und ‚unrealistisch‘ unterschieden, was darauf verweist, dass es sich bei den ‚realistischen‘ Stilen mit den zu erfassenden Rollen und Kostümen aus dem jeweiligen Film um einen, in der ‚realen Welt‘ vorhandenen und dort ‚abgefilmten‘ Stil handelt, und die ‚unrealistischen‘ Stile auf beispielsweise animierte oder gezeichneten Filmen basieren. Da es auch hier immer wieder Mischformen gibt, soll der Teil, der den größeren Anteil an der Gesamtlänge des Films hat, als ausschlaggebend angegeben werden. Diese Unterscheidung ist insofern wichtig, als dass für die Analyse animierte Filme beispielsweise gesondert betrachtet werden müssen.

Die Erfassung der allgemeinen Filmdaten ist auch insofern für das Identifizieren von Kostümmustern interessant, da beispielsweise ein spezifischer ‚Fingerabdruck‘ der Kostüme eines bestimmten Regisseurs oder Kostümbildners vermutet werden kann, für dessen Bestimmung die Daten nach Regisseur oder Kostümbildner zuordenbar sein müssen.

Sind alle allgemeinen Filmdaten erfasst, und damit alle Obligationsfelder grün markiert, kann der neue Film gespeichert werden. Abbildung 26e zeigt die ausgefüllte Maske für den Film EINFACH ZU HABEN.

³⁶⁶ Das Farbkonzept bezieht sich auf Angaben wie: ‚farbig‘, ‚schwarz/weiß‘, ‚sepia‘, etc.

Welche übergeordneten Daten zu jeder Rolle erfasst werden, wird durch Abbildung 26f verdeutlicht. Auch hier wird wieder unterschieden zwischen Obligationsfeldern wie ‚Geschlecht‘, ‚Dominanter Alterseindruck‘, ‚Dominante Charaktereigenschaften‘, ‚Familienstand‘ und ‚Rollenrelevanz‘ und Optionalfeldern wie ‚Rolle‘, ‚Darsteller‘, ‚Rollenberuf‘ und ‚Stereotyp‘. Auch die Eingabehilfen, wie die Autofill-Funktion und die Taxonomie-Button, sind bereits aus der Filmdateneingabemaske bekannt. Neu sind die grau hinterlegten Felder für ‚Alterseindrücke‘ und ‚Charaktereigenschaften‘. Bei diesen handelt es sich um Felder, die an dieser Stelle nicht bearbeitet werden können, sondern sich durch Daten, die bei der Kostümeingabe hinterlegt werden, befüllen. Sie dienen dem Überblick aller, über die Gesamtlänge des Films hinterlegten Alterseindrücke und Charaktereigenschaften, wie in Abbildung 26g für die Rolle Olive Penderghast, verkörpert von Emma Stone, aus EINFACH ZU HABEN zu sehen ist.

Rolle anlegen:

Rolle Vorname Nachname

Darsteller Vorname Nachname

Rollenberuf Rollenberuf

Geschlecht ☐ männlich ☐ weiblich ☐ undefiniert

Dominanter Alterseindruck Dominanter Alterseindruck Alter

Alterseindrücke

Dominante Charaktereigenschaften Dominante Charaktereigenschaften

Charaktereigenschaften

Familienstand Familienstand

Rollenrelevanz Rollenrelevanz

Stereotyp Stereotyp

Anlegen Abbrechen

Abb. 26f: MUSE – Leere Maske zur Erfassung der Rolleninformation

Rollen- und Darsteller-vor- und -nachnamen sind für die Hauptrollen meist bekannt, bei den Nebenrollen und Statisten ist es aber zunehmend schwerer, diese Informationen auszumachen. Auch wenn der Vor- und Abspann der Filme als erste Quelle herangezogen werden muss, bleiben doch immer wieder Lücken in den Angaben. Um diese zu füllen und für die Komplettierung fehlender Daten, ist für das MUSE-Korpus der Regel

folgegeleistet worden, einzig imdb.com³⁶⁷ und wikipedia.de³⁶⁸ als externe Quellen zu nutzen. Trotz der Nutzung dieser, sind immer wieder Rollen in den Filmen zu sehen, die nicht zuordenbar sind und somit als ‚Mann 1‘ oder ‚Frau 1‘ durchnummeriert erfasst werden. Wie nicht für jede Rolle Name und Darstellernamen identifizierbar ist, stellen auch die Rollenberufe immer wieder eine Herausforderung dar und müssen gerade für Nebenrollen und Statisten lückenhaft bleiben. Allerdings sind die vorhandenen Angaben vielversprechend für die Kostümmustersuche, da sie mögliche Aussagen über die Zugehörigkeit von verschiedenen Basiselementen, Farben oder Materialien zu unterschiedlichen Berufsgruppen erlauben. Genau so ist die Angabe zu dem Geschlecht, bei dem zwischen ‚männlich‘, ‚weiblich‘ und für alles andere ‚undefiniert‘ ausgewählt werden kann, im Besonderen für die Auswertung spannend, um vermutete Geschlechtszuschreibungen in den Kostümen zu überprüfen, sie anzupassen oder zu widerlegen.

The image shows a web-based form titled "Rolle: Olive Penderghast" with a close button (X) in the top right corner. The form is organized into several sections, each with a label and a green checkmark icon, indicating that the information has been successfully entered or is valid. The sections include:

- Rolle:** Two input fields containing "Olive" and "Penderghast".
- Darsteller:** Two input fields containing "Emma" and "Stone".
- Rollenberuf:** A button with a grid icon and a dropdown menu showing "Schüler".
- Geschlecht:** Three radio buttons: "männlich" (unchecked), "weiblich" (checked), and "undefiniert" (unchecked).
- Dominanter Alterseindruck:** A button with a grid icon, a dropdown menu showing "Jugendlicher", and a text input field containing "17".
- Alterseindrücke:** A text input field containing "Jugendlicher".
- Dominante Charaktereigenschaften:** A button with a grid icon and a text input field containing "aktiv", "gut", and "stark" (each followed by a small 'X' icon).
- Charaktereigenschaften:** A text input field containing "hilfsbereit kontrolliert sympathisch tolerant vertrauenswürdig lügnerisch unbeherrscht provokant".
- Familienstand:** A button with a green checkmark and a text input field containing "ledig" (followed by a small 'X' icon).
- Rollenrelevanz:** A button with a green checkmark and a dropdown menu showing "Hauptrolle".
- Stereotyp:** A button with a grid icon and a text input field containing "Außenseiter", "Beliebtes Mädchen", and "Mauerblümchen" (each followed by a small 'X' icon).

At the bottom right of the form, there are two buttons: "Ändern" (Change) and "Abbrechen" (Cancel).

Abb. 26g: MUSE – Ausgefüllte Maske zur Erfassung der Rolleninformation

³⁶⁷ Imdb. URL: <http://www.imdb.com/> (14.06.2018).

³⁶⁸ Wikipedia. URL: <https://www.wikipedia.de/> (14.06.2018).

Der dominante Alterseindruck und die dominanten Charaktereigenschaften zielen jeweils auf den Zustand, den die Rolle am meisten, bezogen auf die Gesamtdauer des Films, innehat. Sprich, umspannt ein Film das ganze Leben einer Rolle von seiner Geburt bis zu seinem Tod, kann bei dem dominanten Alterseindruck derjenige erfasst werden, in dem die Rolle am längsten zu sehen ist. Die detaillierteren Alterseindrücke gehen allerdings nicht verloren und werden jeweils bei den dazugehörigen Kostümen erfasst, sowie unter dem dominanten Alterseindruck gesammelt angezeigt. Zur Eingabe des dominanten Alterseindrucks gibt es zwei Möglichkeiten, von denen die erste obligatorisch, die zweite optional ist. Da nicht immer das genaue Alter einer Rolle bestimmt werden kann, gibt das linke Feld die Möglichkeit, die Rolle in grobe Alterskategorien einzuordnen, welche von Baby, Kleinkind und Jugendlicher bis zu, in zehnerschritten gruppierte Erwachsenenaltersklassen reichen, während bei Kenntnis über das genaue Alter, beispielsweise durch Nennung im Verlauf des Films, dieses in das rechte Feld eingetragen werden kann.

Ähnlich wie bei dem dominanten Alterseindruck können durch die dominanten Charaktereigenschaften über den Film hinweg geltende Qualitäten einer Rolle festgelegt werden. Allerdings ist hier nicht aus der gesamten Taxonomie der Charaktereigenschaften wählbar, sondern nur eine eingeschränkte Auswahl grober Typuszuweisungen, wie ‚aktiv‘, ‚passiv‘, ‚gut‘, ‚böse‘, ‚stark‘ und ‚schwach‘ möglich. Da hier mehrere Eigenschaften zu einer Rolle passen können, erlaubt das Feld Mehrfachnennungen. Auch können, wenn sich eine Rolle im Verlauf des Films stark wandelt, durchaus widersprüchliche Eigenschaften aufgeführt werden, so beispielsweise ‚stark‘ und ‚schwach‘. Diesem Widerspruch wird in der Auswertung insofern begegnet, als dass die Rolle mit all ihren Attributen als sowohl ‚stark‘ wie auch ‚schwach‘ gewertet wird, und in diesbezüglichen Abfragen bei beiden aufgeführt wird.

Die Felder Familienstand und Rollenrelevanz sind stark reglementiert. Sie erlauben bei Familienstand die Auswahl zwischen ‚ledig‘, ‚verheiratet‘, ‚geschieden‘ und ‚verwitwet‘ und bei Rollenrelevanz die Optionen ‚Hauptrolle‘, ‚Nebenrolle‘ und ‚Statist‘. Gerade letztgenannte Zuordnung ist potentiell für die Auswertung von Interesse, denn sie erlaubt beispielsweise Vermutungen darüber, ob Nebenrollen und Statisten, welche oft nur sehr wenig Zeit ‚im Bild‘ haben und daher auf ein schnelles ‚Erkennen‘ des Rezipienten angewiesen sind, deutlich schematischer über das Kostüm eingeführt werden als Hauptrollen, zu bestätigen oder zu falsifizieren.

Der Begriff der Stereotypen, welchen das letzte Feld der Rolleninformation abfragt, ist in doppeltem Sinne ein schwieriger. Denn, sowohl als umstrittenes Konzept dynamischer, mentaler Strukturen, die meist Zuschreibungen von Sozialkategorien fassen,³⁶⁹ unterliegen Stereotypen einem langen und intensiven Diskurs,³⁷⁰ wie es auch in Hinblick auf das methodische Vorgehen des MUSE-Ansatzes gewisse Schwierigkeiten birgt: Jeder Rolle werden hier mindestens ein, meist mehrere, Stereotypen zugeordnet, welche es hinterher ermöglichen, signifikante Elemente, die dazu beitragen, diesen oder jenen Stereotyp durch ein Kostüm zu kommunizieren, herauszukristallisieren. Die bewusste Zuordnung zu einem Stereotyp, als eine der Kategorien, nach denen in der Auswertung gezielt gesucht wird, könnte als problematisch angesehen werden. Denn ganz im Sinne der ‚selbsterfüllenden Prophezeiung‘ könnte angenommen werden, dass eine solche Zuordnung nur möglich ist, wenn es eine Kostümsprache gibt – was zu beweisen ist – und diese im kollektiven mediengeschulten Bewusstsein verstanden wird, sodass von den Rezipienten Zuordnungen vorgenommen werden können. Allerdings setzt sich der Stereotyp nicht nur aus dem Kostüm, sondern aus deutlich mehreren Elementen, wie beispielsweise dem Verhalten, bestimmter Handlungen und Aussagen zusammen, die erst durch den Kontext innerhalb des Films zu bestimmen sind, sodass das Kostüm nur als einen möglichen Einflussfaktor zur Bestimmung des Stereotyp gewertet werden kann. Zudem sollen, indem den Rollen so viele Stereotypen wie möglich zugeordnet werden, wobei die Stereotypen, wie bei den dominanten Charaktereigenschaften durchaus widersprüchlich sein können, die unterschiedlichen Facetten einer Rolle so umfassend wie möglich erfasst werden. Des Weiteren wird durch die Anwendung des ‚vier-Augen-Prinzips‘ während des Erfassens, wobei jede Eingabe von einem weiteren Bearbeiter noch einmal geprüft und gegebenenfalls angepasst wird, die Homogenität der Daten gewährleistet.

Was bei Abbildung 26g in der Verwendung ‚Jugendlicher‘ in den Alterseindrücken und ‚Außenseiter‘ in den Stereotypen für die weibliche Rolle Olive Penderghast aus EINFACH ZU HABEN zudem anklingt, ist die Schwierigkeit geschlechtsneutraler Benennungen für alle möglichen Verwendungen der Begriffe. Die männlichen Bezeichnungen sind der Zuordnung zu dem bezeichnenden Typus als ‚der Jugendliche‘,

³⁶⁹ Vgl. Sibylle Groth: Bilder vom Fremden. Zur Konstruktion kultureller Stereotypen im Film. Marburg 2003, S. 25.

³⁷⁰ Vgl. Jörg Schweinitz: Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin 2006, S. 16ff.

aber auch ‚der Klassenclown‘, ‚der Indianer‘ oder ‚der Betrüger‘ geschuldet und sind als solche für alle möglichen Geschlechterkategorien nutzbar.

Um die Informationen zu jeder Rolle einzusehen oder erneut zu bearbeiten, kann in der Rollenübersicht über den Informations-Button die Maske der Rolleninformationen wieder aufgerufen werden. Der sich neben dem Informations-Button in der Rollenübersicht befindliche blaue Detail-Button, mit weißem Icon eines Fotoapparats, führt zu der Kostümübersicht einer jeden Rolle. Abbildung 26h zeigt einen Ausschnitt der Kostümübersicht von Olive Penderghast aus EINFACH ZU HABEN. Die linke Seite erlaubt, wie schon bekannt, Screenshots von der Rolle einzuspeichern, während die rechte Seite sowohl das Anlegen neuer Kostüme über den ‚Neues Kostüm anlegen‘-Button ermöglicht, wie auch eine Übersicht über alle Kostüme, in Reihenfolge ihres Auftretens in dem jeweiligen Film gibt. Auch hier variiert die Anzahl pro Kostüm pro Rolle stark, je nach Film und Rollenrelevanz. Die Rolle mit den meisten Kostümen im aktuellen Filmkorpus ist mit 47 Kostümen Cher Horowitz (Alicia Silverstone) aus CLUELESS – WAS SONST!.

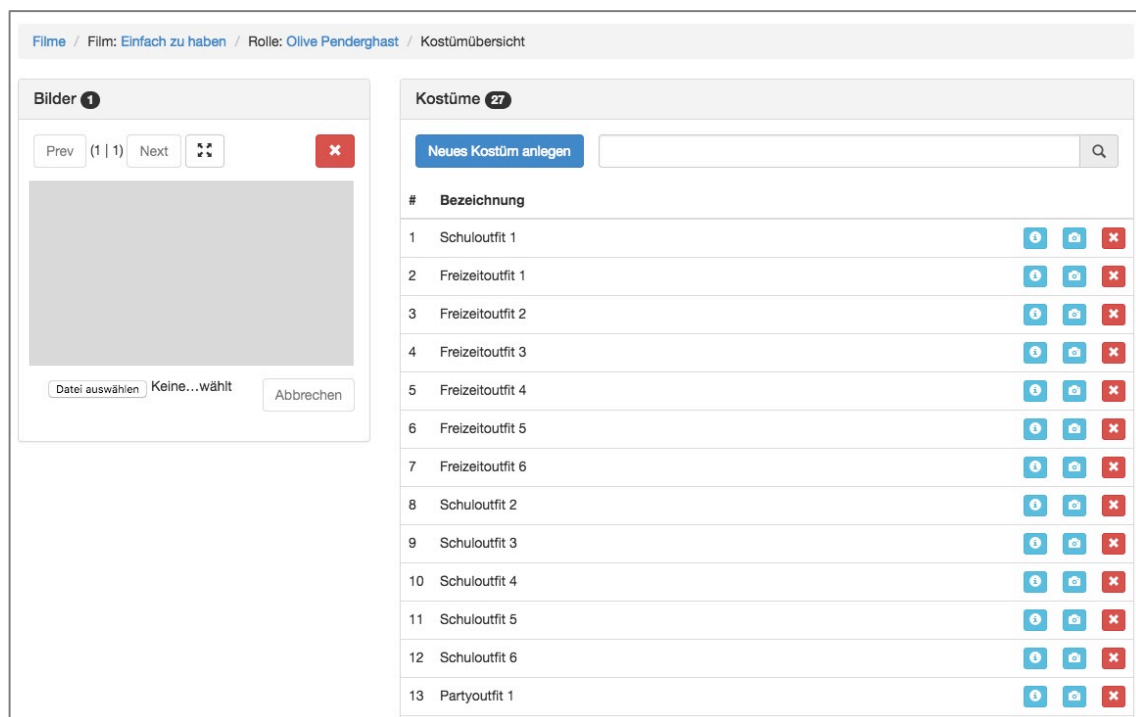


Abb. 26h: MUSE – Die Kostümübersicht

Über die Kostümübersicht ist es möglich, durch Anwendung des Informations-Buttons die übergeordneten Informationen über ein Kostüm abzurufen, über den Detail-Button zusätzlich zu den übergeordneten Informationen eines Kostüms auch dessen Komposition aufzurufen und über den Löschen-Button falsch angelegte Kostüme wieder zu eliminieren. Die übergeordneten Informationen eines Kostüms beziehen sich auf

Angaben zum Auftreten des Kostüms, wie kurze Szenenbeschreibung, Timecodeangaben, Spielort- und Spielzeitangaben, wie auch kostümübergreifende Angaben zur dominanten Farbe, Funktion und Zustand und generelle Körpermodifikationen, die mit dem Kostüm einhergehen.

Das Herzstück der Kostümerfassung ist allerdings die Kostümkomposition. Hier werden alle detaillierten Informationen zu den Basiselementen und Teilelementen mit all ihren Attributen, sowie ihre Zusammenstellung untereinander und mit dem Körper festgehalten. Wie die Kostümerfassungsmaske im MUSE-Repository aussieht, soll anhand des ersten Kostüms ‚Schuloutfit 1‘ von Olive Penderghast aus EINFACH ZU HABEN veranschaulicht werden. Da die Kostümerfassung sehr umfassend ist, muss die Seite für die Kostümerfassung in mehrere Abbildungen unterteilt werden, wobei diese von oben nach unten durch das Formular führen. Den Anfang der Kostümkompositionsübersicht macht Abbildung 26i mit dem ersten Teil der übergeordneten Kostüminformationen.

Ganz oben auf der Seite findet sich die, wie auch bereits bei der vorhergehenden Abbildung zu sehen war, bisher aber noch nicht ausgeführt, Navigation, um anzuzeigen wo man sich gerade in der Anwendung befindet: in welchem Film, in welcher Rolle, in welchem Kostüm der Rolle. Hierüber kann durch Anwählen der Rolle oder des Films zu den jeweiligen Informationen navigiert werden, ohne über die detaillierte Filmübersicht gehen zu müssen.

Auch hier erlaubt die linke Seite wieder das Hinzufügen von Screenshots als Standbildern aus dem jeweiligen Film. Wenn auch wegen Copyrightrichtlinien hier unkenntlich gemacht, zeigt die Anzahl über der grauen Fläche im Screenshot, dass hier mehr als ein Screenshot, in diesem Fall vier insgesamt, hinterlegt sind. Dies ist insofern relevant, als dass selten alle Details eines Kostüms durch eine Einstellung erfasst werden können. Oft erlaubt erst ein Einstellungswechsel, ein Schwenk oder ein Zoom auch die Details wie einen bestimmten Ohrring, die Schuhe oder den Rucksack als Teil eines Kostüms zu erkennen. Diese Details gilt es bestmöglichst festzuhalten, wobei sie hier in Form von Screenshots bei dem Kostüm hinterlegt werden.

Die rechte Seite beginnt mit zwei Freitextfeldern, wobei in dem ersten dem Kostüm ein Name zugeordnet wird und in dem zweiten die jeweilige Szene, in der das Kostüm zu sehen ist. Beide Felder sind als Freitextfelder für die Auswertung der Daten nicht von Relevanz, helfen aber bei der Orientierung, da ein ‚sprechender‘ Name für das Kostüm dem Erfasser und dem Korrektor hilft, sich im Film zurecht zu finden.

Filme / Filme: Einfach zu haben / Rolle: Olive Penderghast / Kostüm: Schuloutfit 1 / Kompositionsübersicht

Bilder 4

Prev (1 | 4) Next

Datei auswählen

Kein...hlt

Abbrechen

Kostümdaten

Kurztext

Schuloutfit 1

Szenenbeschreibung

wird von einer Mitschülerin angerempelt; auf dem Schulhof mit Rhiannon

Timecodes 7 ✓

Timecode Anfang (hh:mm:ss)

00 : 00 : 00

Timecode Ende (hh:mm:ss)

00 : 00 : 00

+

Timecode Anfang (hh:mm:ss)	Timecode Ende (hh:mm:ss)	
00:01:48	00:01:54	✕
00:02:16	00:02:18	✕
00:02:20	00:02:21	✕
00:02:25	00:02:33	✕
00:02:40	00:03:50	✕
00:04:14	00:04:33	✕
00:04:37	00:04:48	✕

Ortsbegebenheit ✓

☐ drinnen
☒ draußen
☐ drinnen und draußen

Stereotyp relevant ✓

☒ ja
☐ nein
☐ neutral

Dominante Farbe

Blautöne

Farben von Basiselementen

Türkis Dunkelblau Gold Hellbraun Schwarz Kupfer Hellgrau

Dominante Funktion

Freizeitkleidung

Funktionen von Basiselementen

Freizeitkleidung

Dominanter Zustand

sauber

Zustände von Basiselementen

sauber gebügelt

Charaktereigenschaften ✓

hilfsbereit ✕ kontrolliert ✕ sympathisch ✕ tolerant ✕

vertrauenswürdig ✕

Körpermodifikationen

Dezent geschminkt ✕ Lockig ✕

Spielorte 1 ✓

Abb. 26i: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Allgemeine Kostüminformationen (Teil 1)

Anders als diese zwei einzigen Freitextfelder in der Kostümerfassung, sind alle anderen Felder stark auswertungsrelevant – und diesem geschuldet – auch stärker reglementiert. Dem ‚Kurztext‘ und der ‚Szenenbeschreibung‘ folgt die Erfassung der ‚Timecodes‘. Hier wird sowohl erfasst, wann ein Kostüm im Film zu sehen ist, wie auch wie lange es zu sehen ist.³⁷¹ Dies geschieht über die Angabe des Timecodes in den dafür vorgesehenen Zeit-Feldern, wobei für die Erfassung des Filmkorpus von MUSE jedes Auftreten eines

³⁷¹ Da die Daten öffentlich aus Copyright-Gründen nur ohne die Screenshots zur Verfügung gestellt werden, ist das Erfassen der Timecodes zudem auch für die Nutzbarkeit der Daten wichtig, indem hierrüber die einzelnen Kostüme zuordenbar und im Film wiederauffindbar sind.

150

Kostümes bis zu seinem Abtreten, genau über einen Timecodeslot von Stunde/Minute/Sekunde bis Stunde/Minute/Sekunde erfasst wird und jedes Wiederauftreten über den Plus-Button mit weißem ‚+‘ auf blauem Hintergrund ein neuer Timecodeslot angelegt wird. Da sehr häufig beispielsweise bei Gesprächen oder wenn eine Rolle ein Zimmer oder Haus betritt und dabei durch eine Tür tritt, sehr kurze Zwischenschnitte zu finden sind, in denen das Kostüm nicht im Bild zu sehen ist, wird hier nach der Regel erfasst, dass immer, wenn das Kostüm länger als 2 Sekunden aus dem Bild ist, ein neuer Timecodeslot angelegt werden muss. Unterbrechungen von unter 2 Sekunden werden also vernachlässigt, da die Anzahl der Timecodeslots auch so bereits pro Kostüm relativ hoch sind. Die Rolle Torrance Shipman, verkörpert von Kirsten Dunst, aus GIRLS UNITED hat alleine 379 Timecodeslots auf 37 Kostüme verteilt, wobei davon die Kostüme ‚6 Cheerleader Outfit der Toros‘ mit 44 und ‚11 Cheerleader Outfit der Toros‘ mit 47 die meisten Timecodeslots aufweisen. Durch diese Art der Erfassung werden zwei Möglichkeiten geschaffen, die für die Auswertung potentiell relevant sind: Erstens kann, indem das ‚Wann‘ eines Kostümauftretens festgehalten wird, für die Auswertung eine Gruppierung, welche Kostüme zusammen wann im Bild sind, vorgenommen werden. Zweitens kann, über die Erfassung des ‚Wie-lange‘, die Dauer, die ein Kostüm im Bild ist, angegeben werden. Der Annahme folgend, dass neben der Häufigkeit, mit der bestimmte Kostüme auftreten, auch die Länge, die ein Kostüm im Film zu sehen ist, Einfluss auf das Bilden von Konventionen hat, kann hier, indem die Timecodeslots aufsummiert und im Verhältnis zur Gesamtlänge des Films gesetzt werden, zusätzlich eine potenzielle Gewichtung der Kostüme untereinander erzielt werden.

Auf die Timecodes folgen die Angaben zu Ortsbegebenheit und Stereotyp-Relevanz, wobei hier jeweils nur eine von drei Optionen auswählbar ist. Für die ‚Ortsbegebenheit‘ sind das die Wahl zwischen ‚drinnen‘, ‚draußen‘ und beides in Form von ‚drinnen und draußen‘. Aufbauend auf diesen Angaben können die Daten potentiell dahingehend untersucht werden, ob es eine andere Nutzung von Basiselementen und deren Attributen, beispielsweise dem Farbeinsatz durch die geänderten Lichtverhältnisse, gibt, um Kostüme innerhalb und außerhalb von Räumen zu gestalten und wie diese jeweils aussieht. Etwas umstrittener sind die Angaben bei ‚Stereotyp relevant‘ zu bewerten, welche ein ‚Ja‘, ein ‚Nein‘ und ein ‚Neutral‘ erlauben. Auch wenn diese Angaben durchaus Angriffsfläche bieten, indem hier eine schwer objektivierbare Entscheidung zu treffen ist, so birgt diese Zuordnung das Potential, Kostüme, die völlig aus dem Rahmen

fallen, etwas schwächer in die Auswertung mit einzubeziehen. Hat zum Beispiel ‚das Mauerblümchen‘ einen Nebenjob als Maskottchen der Schule, so ist dies inhaltlich relevant, das Kostüm des speziellen Maskottchens aber ist irrelevant für die Konvention, ein Mauerblümchen zu kommunizieren. Sprich, es ist hier von Vorteil, ob nun in der Auswertung genutzt oder nicht, hier angeben zu können, wenn ein Kostüm eventuell noch mal gesondert betrachtet werden sollte. Der Regelfall der Angaben hier ist ein ‚Ja‘, bei sehr wenigen sollte sich ein ‚Nein‘ finden und bei nicht Zuordenbarkeit kann das ‚Neutral‘ angegeben werden.

Eine große Problematik, die hier deutlich wird, und immer wieder im Zusammenhang mit unterschiedlichen Kategorien auftritt, ist die Schwierigkeit, dass es nicht nur eine mögliche richtige Eintragung gibt, der Erfasser also eine Entscheidung treffen muss, die den Datenbestand beeinflusst. So ist auch in ‚Dominante Farbe‘, ‚Dominante Funktion‘ und ‚Dominanter Zustand‘ die geforderte eine Einschränkung auf einen dominanten Wert oft keine leichte. Ein Kostüm hat im Regelfall mehr als eine Farbe, deren Gesamtheit unter ‚Farben von Basiselementen‘ aufgeführt wird, aus denen für die dominante Farbe die Farbe ausgewählt werden muss, die das Kostüm hauptsächlich ausmacht. Sprich, es soll diejenige Farbe angegeben werden, die den größten Anteil am sichtbaren, sich im Bild befindlichen Teils des Kostüms, bestimmt. Wird also von einer Rolle eher der Oberkörper im Bild gezeigt, kann das beispielsweise die Farbe des getragenen T-Shirts als dominant erscheinen lassen, auch wenn die Farbe der Hose bezogen auf das ganze Kostüm anteilig mehr Volumen ausmachen scheint. Gleiches gilt für die dominante Funktion und den dominanten Zustand. Was man anhand des Beispiels in Abbildung 26i an der angegebenen dominanten Farbe zudem sehen kann, ist die Möglichkeit, wenn es keine eindeutige Antwort gibt, die Angaben auf taxonomisch höherer Ebene zu beantworten und nicht nur eine Farbe, sondern eine Farbgruppe anzugeben: So wie hier für das erste Kostüm von Olive Penderghast ‚Blautöne‘ und nicht ‚Dunkelblau‘ oder ‚Hellblau‘ angegeben wurden. Die Auswahl dieser dominanten Eigenschaften ist aber insofern wichtig, als nur so die Daten auch nach den Haupteigenschaften eines Kostüms hin befragt werden können. Denn ohne diese würde jede Farbe des Kostüms gleich gewertet, sodass das ‚Silber‘ eines Knopfes an einer ‚Bluse‘ genauso sehr ins Gewicht fällt wie das ‚Rosa‘ des ‚Vorderteils‘, des ‚Hinterteils‘ und des ‚Langen Ärmels‘ der Bluse. Abbildung 26i zeigt noch zwei weitere Felder, das der ‚Charaktereigenschaften‘ und das der ‚Körpermodifikationen‘ und verweist bereits auf das Erfassen der Spielorte, welches anhand des folgenden Screenshots näher beleuchtet werden soll. Anders als die

Charaktereigenschaften, welche mit den Rolleninformationen zusammen erfasst werden, stehen hier nicht nur sechs grobe Kategorien zu Auswahl, sondern eine umfangreiche Taxonomie unterschiedlicher Charaktereigenschaften und in Gegensatz zu den dominanten Eigenschaften, heißt es hier, so viele wie möglich anzugeben. Da sich im Laufe eines Filmes die Charaktereigenschaften ändern können, werden sie nicht für die Rolle als Ganzes angegeben, sondern für den Zeitraum, in dem auch ein jeweiliges Kostüm getragen wird. Ändert sich dieses, können auch die Charaktereigenschaften angepasst werden und erlauben so, zielgenaue Untersuchungen des Zusammenhangs von Charakterzügen und den jeweiligen Eigenschaften des Kostüms, diese zu kommunizieren.

Die Erfassung von Körpermodifikationen geht etwas über ein strenges Verständnis von ‚Kostüm‘ hinaus und gehört in vielen Fällen eher zu der Maske als zum Kostüm. Diesem geschuldet sind die Möglichkeiten der Taxonomie auch stark eingeschränkt und sollen nur ermöglichen, grobe Kategorien wie die jeweilige Haarfarbe oder ein ungepflegter Zustand, welche meist in Wechselbeziehung zu dem Kostüm stehen, anzugeben.

Abbildung 26j veranschaulicht die Erfassungsmöglichkeiten für ‚Spielorte‘, ‚Alterseindrücke‘ und ‚Spielzeiten‘. Bei allen dreien können, wie der Plural in der Bezeichnung schon andeutet, über den Plus-Button Mehrfachangaben gemacht werden, wenn ein Kostüm über einen längeren Zeitraum getragen wird und in mehrere Kategorien fällt. Für die Spielorte können hier auf der linken Seite grobe geographische Angaben, wie das Land, in dem der Film spielt, erfasst werden, während die rechte Seite diese Angaben spezifiziert. So können hier aus der Taxonomie ‚Spielort Detail‘ Gebäude wie ‚Bank‘, ‚Gefängnis‘ oder ‚Hotel‘, Räume wie ‚Küche‘ oder ‚Besprechungszimmer‘, verschiedene Fortbewegungsmittel, Landschaften, Stadtelemente und Vieles mehr ausgewählt werden. Die Alterseindrücke werden, wie von der Erfassung der Rolleninformationen bekannt, durch grobe Kategorien links und, bei Kenntnis einer genauen Zahl, rechts aufgenommen. Die Spielzeiten beziehen sich auf die diegetische Zeit des Filmes und erfassen nach dem schon bekannten Schema links die grobe historische Epoche, in der der Film historisch zu verorten ist, und rechts einer genauen Jahreszahl falls bekannt. Neben der historischen Zeit werden unter den ‚Spielzeiten‘ zudem die ‚Tageszeiten‘ angegeben. Auch hier können mehrere Angaben, zu welchen Tag- und Nachtzeiten das Kostüm im Bild war, gemacht werden.

Spielorte 1 ✓

Spielort: Vereinigte Staaten, Spielort Detail: Campus

Alterseindrücke 1 ✓

Alterseindruck: Jugendlicher, Alter: 17

Spielzeiten 1

Spielzeit: Gegenwart, von: 2010, bis: 2010

Tageszeiten ✓

Nachmittag, Vormittag

Ändern, Zurücksetzen

Kostümdaten ein-/ausblenden

Abb. 26j: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Allgemeine Kostüminformationen (Teil 2)

Mit Ausnahme der dominanten Eigenschaften dienen die bisher angegebenen allgemeinen Kostüminformationen dazu, die unterschiedlichen externen Einflussfaktoren, wie zum Beispiel das Setting des Kostüms, auf die Kostümsprache untersuchen zu können. Der Schwerpunkt der Erfassung ist allerdings das Aufnehmen des Kostüms und seiner Attribute und Beziehungen selbst.

Wie Abbildung 26k weiter für das erste Kostüm von Olive Penderghast veranschaulicht, geschieht dies im ersten Schritt über die Erfassung der Basiselemente und, hier erst angedeutet, in einem zweiten Schritt durch das Erfassen der Beziehungen dieser zu dem Körper der Rolle und zueinander. Die mit Hilfe des ‚Neues Basiselement anlegen‘-Buttons erfassten Basiselemente, werden hier in einer Liste mit ihrem Identifikator, der sogenannten ID, welche für genau dieses Basiselement mit seinen Ausprägungen in Form einer Zahl in Klammern angegeben wird, und dem Namen des Basiselements angelegt.

Kostümdaten ein-/ausblenden

Basiselemente 7

Neues Basiselement anlegen +

☒ Nur ein Basiselement öffnen

(3142) Tank Top ➤
 (3143) Röhrenjeans ➤
 (3144) Keilsandaletten ➤
 (3145) Gliederkette mit Anhänger ➤
 (3146) Kurzarmbluse ▼

Kurzarmbluse ⓘ ✕

Teilelemente 5

Neues Teilelement anlegen +

Teilelement

(5351) Brusttasche ⓘ ✕
 (5352) Einreihige Knopfleiste ⓘ ✕
 (5354) Hinterteil ⓘ ✕
 (5350) Kurzer Ärmel ⓘ ✕
 (5353) Vorderteil ⓘ ✕

(3147) Ohrhänger ➤
 (3150) Handtasche ➤

Basiselementkomposition 9

Subjekt	<input type="text" value="Basiselemente"/>	Operator	<input type="text" value="Operator"/>	Objekt	<input type="text" value="Basiselemente"/>	<input type="button" value="+"/>
Subjekt		Operator		Objekt		
(3142) Tank Top		am Körper getragen		(163) Oberkörper		✕

Abb. 26k: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Übersicht über Basiselemente und die Teilelemente

Für das Beispiel in Abbildung 26k sind es sieben verschiedene Basiselemente, die das Kostüm ausmachen und als Liste aufgeführt sind. Um nähere Informationen zu dem jeweiligen Basiselement zu bekommen, kann man über Anwählen des Basiselements oder den angedeuteten Pfeil auf der rechten Seite hinter jedem Basiselement allgemeine Informationen zum gesamten Basiselement, wie aber auch zu seinen Teilelementen, aufrufen. Wie in Abbildung 26k für das Basiselement ‚(3146) Kurzarmbluse‘ zu sehen ist, können in dieser aufgeklappten Übersicht des Basiselements (i) die allgemeinen Informationen über den hellblau unterlegten Informations-Button mit Basiselementname abgerufen werden, (ii) über den ‚Neues Teilelement anlegen‘-Button weitere

Teilelemente hinzugefügt werden, sowie (iii) eine Liste der schon angelegten Teilelemente des Basiselements eingesehen werden und hier (iv) über den jeweils hinter der Teilelement-ID und dem Teilelementnamen liegenden Informations-Button spezifischere Informationen zu dem Teilelement aufgerufen werden, wie auch (v) über den Löschen-Button einzelne Teilelemente, aber auch das gesamte Basiselement gelöscht werden. Wie die spezifischen Masken für das Anlegen und Informieren von Basiselementen und Teilelementen im Detail aussehen, zeigen Abbildung 26l für die Basiselemente und Abbildung 26m für die Teilelemente.

Auf Abbildung 26l ist die Erfassungs- und Informationsmaske der Kurzarmbluse aus dem ersten Kostüm von Olive Penderghast zu sehen. Ganz oben auf der Seite befindet sich, neben dem Namen zur effizienteren Eingabe der Daten, die Möglichkeit über die Eingabe einer ID schon angelegter Basiselemente bei ‚BE‘ die Maske mit den gleichen Attributen des angegebenen Basiselements automatisch zu befüllen oder über ‚BE + TE‘ nicht nur die Attribute des Basiselements selbst, sondern auch dessen Teilelemente und dessen Attribute mit zu übernehmen oder über ‚Zurücksetzen‘ alle Eingaben in der Maske zu löschen. Die Eingabe der ID über BE ist insofern von Nutzen, als, wenn eine Rolle beispielsweise einen dreiteiligen Anzug trägt, meist alle drei Teile zwar die gleichen Attribute wie Zustand, Material und Farbe haben, es also die Eingabe effizient gestaltet, diese nicht erneut alle eingeben zu müssen, die Teilelemente bei einer Hose aber ganz andere sind als bei einer Weste und als solche jeweils neu angelegt werden müssen. Die Eingabe der ID über ‚BE + TE‘ ist dann effizienzsteigernd, wenn eine Rolle beispielsweise zu unterschiedlichen Kostümen den gleichen Mantel trägt. So kann hier ein Basiselement mit all seinen Attributen und Teilelementen zügig erneut angelegt werden.

Die ‚BasiselementID‘ wird automatisch vergeben und kann nicht angepasst werden, wie die graue Unterlegung anzeigt. Da der Identifikator einen eindeutigen Wert für diese spezielle Kurzarmbluse, im Gegensatz zu unterschiedlichen anderen erfassten Kurzarmblusen, darstellt, werden alle erfassten Basiselemente hier durchnummeriert. Um welche Art von Basiselement es sich handelt, wird in dem folgenden Feld ‚Basiselementname‘ angegeben und kann, wie bereits bekannt, über direkte Eingabe oder durch Auswahl mittels des Taxonomie-Buttons erfolgen. Gleiches gilt für die sich anschließenden Felder des ‚Designs‘, der ‚Formen‘, der ‚Trageweise‘, der ‚Zustände‘ und der Funktionen. Hier kann jeweils mehr als ein Wert angegeben werden, um das Basiselement so präzise wie möglich in all seinen Details zu erfassen. Alle Werte, die für

die Beschreibung der Teilelemente benötigt werden, müssen in den Informationen zum Basiselement bereits vorhanden sein. So kann es passieren, dass auf den ersten Blick widersprüchlich scheinende Aussagen unter ‚Formen‘ zu finden sind: Ist eine Bluse um die Taille enganliegend, allerdings mit weiten Ärmeln ausgestattet, so findet sich in der Basiselementinformation sowohl die Form ‚tailliert‘ wie auch ‚weit‘ und erst durch die jeweilige Zuordnung von ‚tailliert‘ zu dem Teilelement ‚Vorderteil‘ und ‚weit‘ zu dem Teilelement ‚Langer Ärmel‘ löst sich dieser scheinbare Widerspruch auf. Da das Basiselement für die Auswertung beide Zustände innehat, also ‚tailliert‘ wie auch ‚weit‘, werden sie hier auch so aufgeführt.

Basiselement: Kurzarmbluse

ID

BE + TE

ID

BE

Zurücksetzen

BasiselementID

3146

Basiselementname

Kurzarmbluse

Designs

Unifarben

Formen

eng kurz tailliert

Trageweisen

offen getragen

Zustände

gebügelt sauber

Funktionen

Freizeitkleidung

Materialien 2

Material	Material	Materialeindruck	normal	+
Materialname		Materialeindruck		
Baumwollstoff		leicht		
Plastik		fest		

Farben 2

Farbe	Farbe	Farbeindruck	normal	+
Farbname		Farbeindruck		
Schwarz		glänzend		
Schwarz		kräftig		

Ändern

Abbrechen

Abb. 26l: MUSE – Kostümkompositionübersicht: Die Basiselemente

Das Aufführen aller, auch für das kleinste dem Basiselement zugehörige Teilelement benötigten Eigenschaften, gilt auch für die Erfassung der Materialien und Farben. Sprich, es wird nicht nur der Sweatstoff eines ‚Kapuzenpullovers‘ erfasst, sondern auch das Material des Reißverschlusses und der Kordel. Die Materialien werden links über die Zuordnung zu dem Materialnamen aus der Material-Taxonomie, wie rechts, über eine genauere Spezifikation dieses Materials mittels ‚Materialeindruck‘ aufgenommen. Die Materialeindrücke sind eine Liste mit elf möglichen, den Materialnamen differenzierenden Zuschreibungen wie ‚fließend‘, ‚steif‘, ‚weich‘ oder ‚flauschig‘, um ein paar exemplarisch zu nennen. Da ein Material mehr als nur einen Materialeindruck haben kann, können über den Plus-Button auch hier wieder weitere Materialeindrücke für ein Material, wie auch weitere Materialien, mit gleichen oder anderen Materialeindrücken, zugefügt werden. Dem Schema folgend, werden auch die Farben eines jeden Basiselementes über ‚Farbe‘ und ‚Farbeindruck‘ erfasst. Mit sieben möglichen Farbeindrücken kann der aus der Farb-Taxonomie gewählte ‚Farbname‘, durch Zuschreibungen wie zu Beispiel ‚transparent‘, ‚glänzend‘, ‚pastellig‘ oder ‚neon‘ spezifiziert werden.

Bis auf das Feld der Funktionen, die sich nur auf Basiselemente als Ganzes beziehen können, und der Anpassung der ID-Eingabe, ist die Informations- und Erfassungsmaske der Teilelemente dieselbe, wie die der Basiselemente. Abbildung 26m zeigt die Informationen zu dem Teilelement ‚Vorderteil‘ aus dem Basiselement ‚Kurzarmbluse‘ des laufenden Beispiels. Da das Basiselement neben Angaben zur Funktion die Summe aller Informationen aller Teilelemente ist, sind dessen Angaben bei nur einem möglichen Teilelement mindestens genauso ausführlich, meist aber durch die Komposition verschiedener Teilelemente deutlich umfangreicher, als die der jeweiligen Teilelemente.

Teilelement: Vorderteil

ID

Init!

Zurücksetzen

TeilelementID

5353

Teilelementname

Vorderteil

Designs

Unifarben

Formen

eng tailliert

Trageweisen

offen getragen

Zustände

gebügelt sauber

Materialien

Material	Materialeindruck
Baumwollstoff	leicht

Farben

Farbe	Farbeindruck
Schwarz	kräftig

Ändern

Abbrechen

Abb. 26m: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Die Teilelemente

Ist ein Basiselement angelegt, kann es über die Basiselementkomposition mit dem Rollenkörper und anderen Basiselementen des Kostüms in Relation gebracht werden. Dazu erlaubt die Basiselementkomposition jedes in dem Kostüm angelegte Basiselement als ‚Subjekt‘ mit einem ‚Operator‘ einem ‚Objekt‘ zuzuordnen. Die Operatoren, wie etwa ‚angesteckt‘, ‚darüber getragen‘ oder ‚hineingesteckt‘, sind in Kapitel 4.2.1.10. vorgestellt worden. Als Objekte kann sowohl jedes in dem Kostüm angelegte Basiselement, wie auch verschiedene Körperregionen der Rolle, fungieren. Abbildung 26n veranschaulicht die Basiselementkomposition für das laufende Beispiel. Die in Abbildung 26k als Liste angelegten Basiselemente werden nun mittels der Operatoren untereinander und mit dem Rollenkörper in Beziehung gesetzt. Das Basiselement der ‚Kurzarmbluse‘ wird beispielsweise durch die Anwendung des Operators ‚darüber getragen‘, sowohl mit dem hier als Objekt fungierenden Basiselement ‚Tank Top‘, wie auch mit der ‚Röhrenjeans‘ in Relation gesetzt. Indem das Basiselement ‚Tank Top‘ wiederum als Subjekt mit dem Operator ‚am Körper getragen‘ mit dem Objekt

‚Oberkörper‘ verbunden ist, gilt dieses indirekt auch für das Basiselement ‚Kurzarmbluse‘.

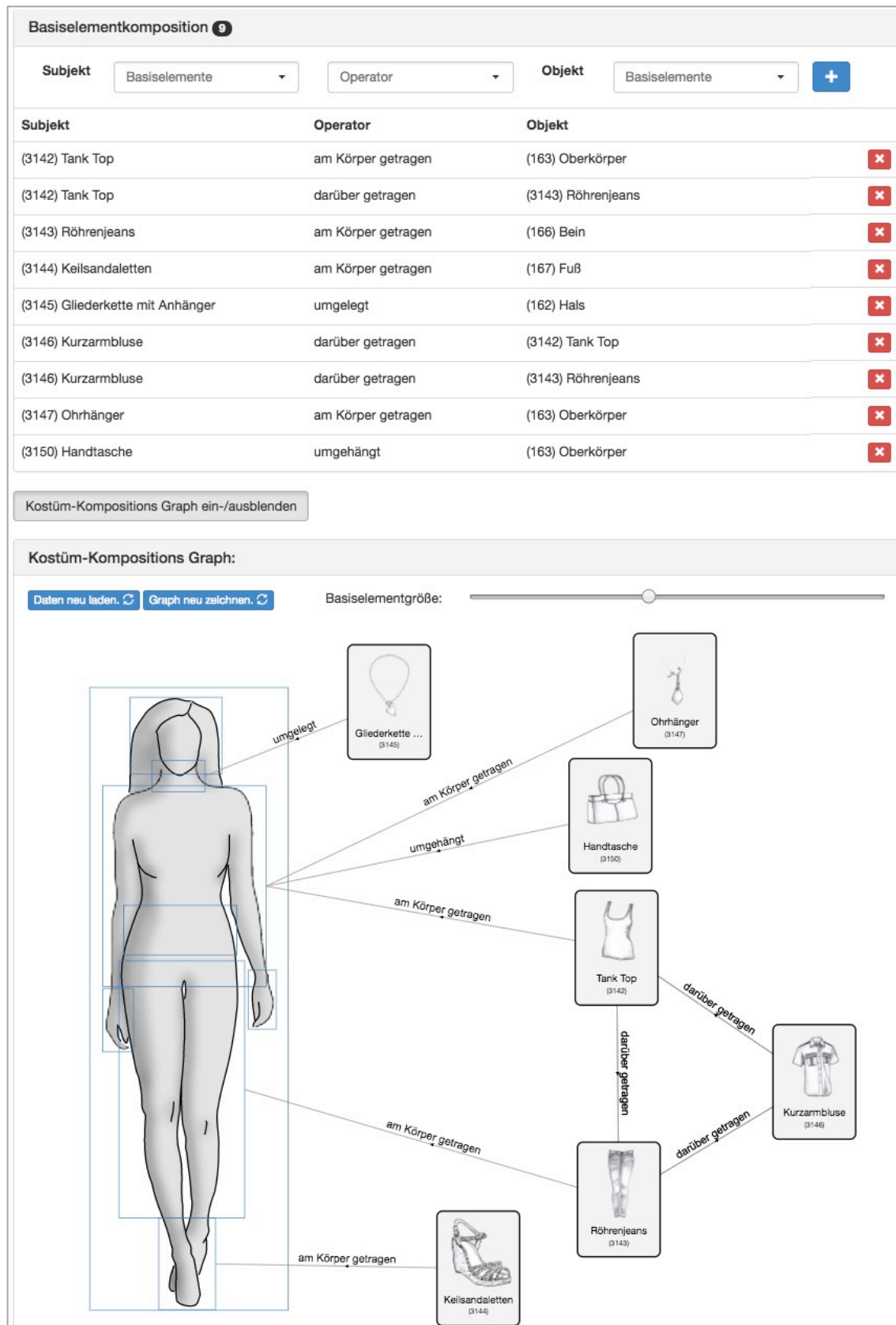


Abb. 26n: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Die Basiselementkomposition und der Kompositionsgraph

Durch die Definition der Relationen der einzelnen Bestandteile des Kostüms untereinander kann ein Kompositionsgraph von jedem Kostüm generiert werden. Der Kompositionsgraph stellt eine graphische Repräsentation des Kostüms dar und ermöglicht – für die Arbeit mit dem Repository durch diese Darstellung – einen schnellen ersten visuellen Überblick über das Kostüm zu geben. Um aus diesem Überblick heraus direkt zu den jeweiligen Interessensgebieten zu gelangen, kann man, wie Abbildung 260 veranschaulicht, die jeweiligen Basiselemente anwählen und durch Hervorhebungen seine Position im Kostüm schnell und einfach erfassen. Zudem kann mittels der Anwahl der Basiselement-ID unter den Basiselementnahmen direkt die jeweiligen Basiselementinformationen eines jeden hier aufgeführten Basiselements aufgerufen werden und so die einfach gehaltene Darstellung des Kompositionsgraphen für den Nutzer gezielt, ohne in die Übersicht aller Kostüminformationen eintauchen zu müssen, um detaillierteres Wissen über das Kostüm angereichert werden.

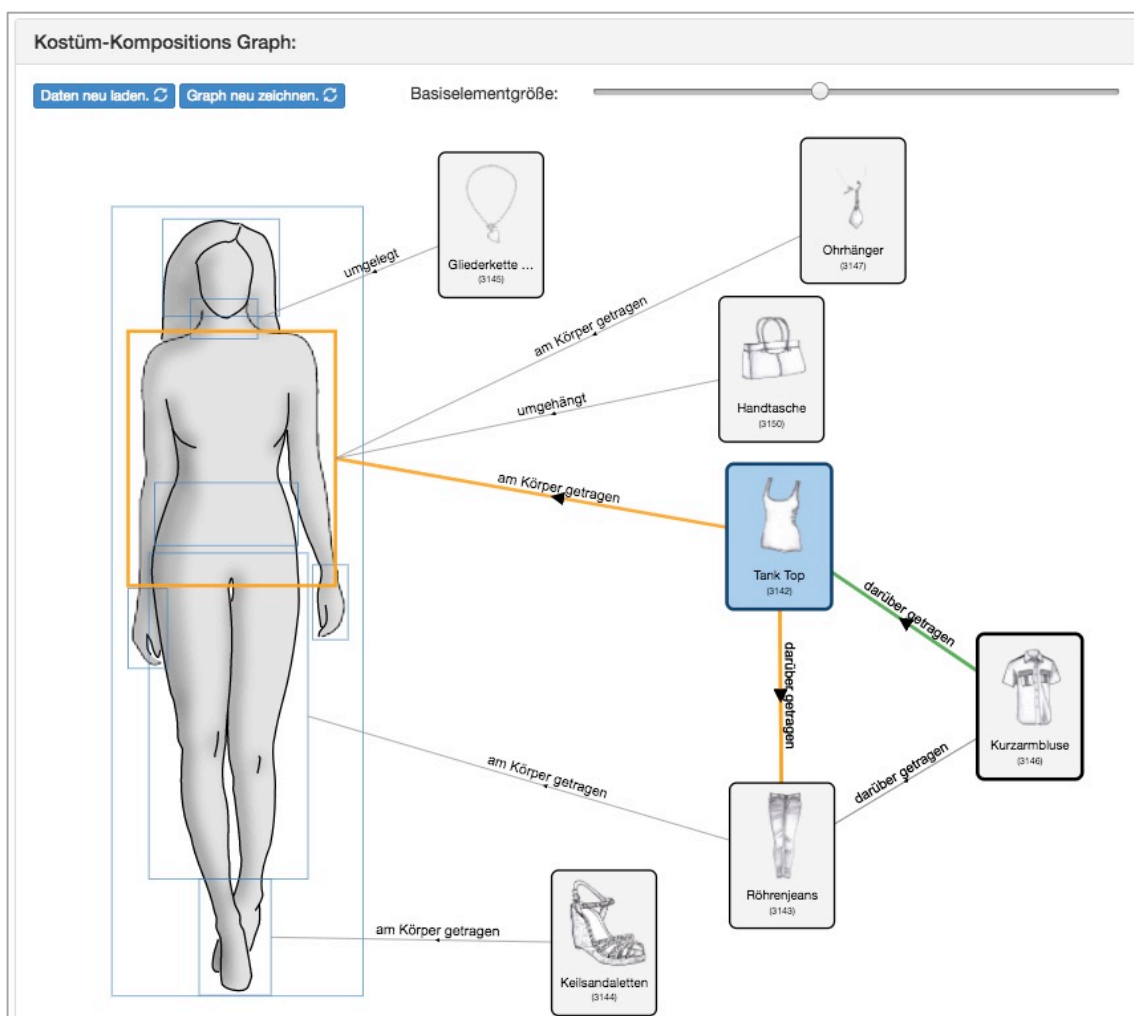
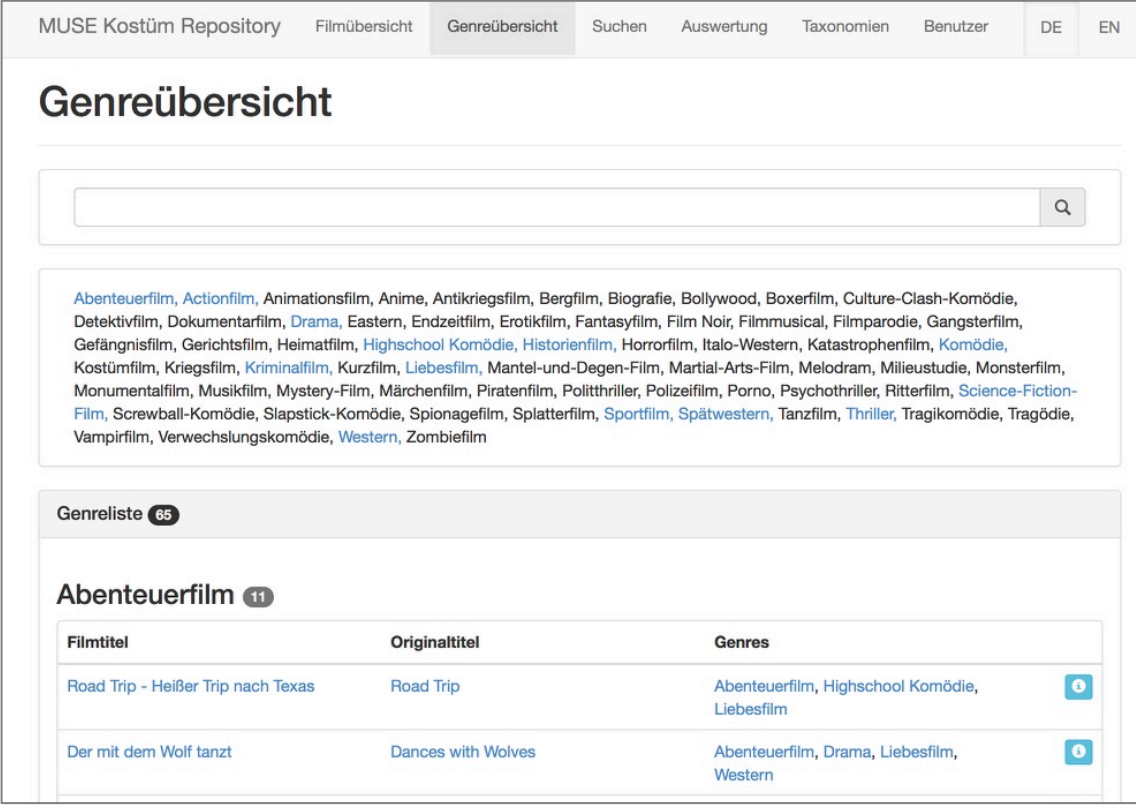


Abb. 260: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Der Kompositionsgraph mit angewähltem Basiselement

Der Kompositionsgraph ist die letzte Komponente der Kostüminformationsseite und ist eher auf die Nutzung des Repositorys als Analyse- und Recherchewerkzeug als auf die Datenerfassung ausgelegt. Wobei der Effekt einer Übersicht aller eingepflegten Basiselemente und deren Verbindungen als Kontrollwerkzeug für die Eingabe durchaus als positiv zu bewerten ist und im Besonderen für den Reiter Suche ein wichtiges Instrument darstellt, um fehlerhafte Datensätze auszumachen.

4.4.2. Genreübersicht

Der Filmübersicht folgt die Genreübersicht, die es erlaubt, sich den Filmen über ihre jeweilige Genrezuordnung zu nähern und ist wiederum für die Nutzung des Repositorys als Recherchewerkzeug von Interesse. Kann man in dem Suchfeld gezielte Informationen filtern, bietet die darunterliegende Übersicht aller verfügbaren Genres die Möglichkeit alle Filme, die einem bestimmten Genre zugeordnet sind, aufzurufen. Wie Abbildung 27 zeigt, sind diejenigen Genres, für die ein zugeordneter Film in der Datenbank existiert, blau hervorgehoben und anwählbar.



The screenshot shows the 'Genreübersicht' page of the MUSE Kostüm Repository. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'MUSE Kostüm Repository', 'Filmübersicht', 'Genreübersicht' (selected), 'Suchen', 'Auswertung', 'Taxonomien', 'Benutzer', 'DE', and 'EN'. Below the navigation bar, the title 'Genreübersicht' is displayed. A search bar is located below the title. A list of genres is shown, with 'Abenteuerfilm' highlighted in blue. Below the list, a section titled 'Genreliste 65' is visible. Underneath, a section titled 'Abenteuerfilm 11' contains a table of movies associated with this genre.

Filmtitel	Originaltitel	Genres
Road Trip - Heißer Trip nach Texas	Road Trip	Abenteuerfilm, Highschool Komödie, Liebesfilm
Der mit dem Wolf tanzt	Dances with Wolves	Abenteuerfilm, Drama, Liebesfilm, Western

Abb. 27: MUSE – Ausschnitt aus der Genreübersichtsseite

Die Standardübersicht der Seite listet alle eingepflegten Genres in alphabetischer Reihenfolge, zusammen mit ihren jeweils zugeordneten Filmen auf. Damit beginnt die Übersicht mit dem Genre der ‚Abenteuerfilme‘ und zeigt bisher elf zugeordnete Filme, wobei jeder zugeordnete Film mit Titel, Originaltitel, sowie einer Auflistung der anderen

dem Film zugeordneten Genres, aufgeführt wird. Über den schon bekannten Informations-Button kann die jeweilige Filminformationsseite, und darüber dann wiederum die Rollen- und Kostüminformationen zu jedem Film, aufgerufen werden.

4.4.3. Suchen

Die gezielte Suche nach Informationen im Repository ist in mehrfacher Hinsicht wichtig: Sowohl für die Kontrolle bei der Dateneingabe und zur Suche fehlerhafter Datensätze, wie auch für das Überprüfen der Ergebnisse der Auswertung oder das gezielte Aufrufen von spezifischen Daten für die Recherchen in den hinterlegten Daten.

Dazu ermöglicht die Suche-Seite des MUSE-Repositorys, wie in Abbildung 28 zu sehen ist, durch die Eingabe einer Basiselement-ID oder der Angabe von Film-, Rollen- und Kostüm-ID, Basiselemente oder Kostüme direkt aufzurufen und unterstützt so den schnellen Zugriff auf gesuchte Informationen.

Abb. 28: MUSE – Die Suche-Seite (Ausschnitt)

Diese Suche ist zum Beispiel von Nutzen, wenn die in der Analyse angezeigten Ergebnisse noch mal überprüft werden müssen oder wenn Daten bestimmter Kostüme in der Datenbank als fehlerhaft identifiziert wurden und auf diesem Weg für die Korrektur schnell zugänglich gemacht werden können. Mit fehlerhaften Daten kann zum Beispiel gemeint sein, dass durch Flüchtigkeitsfehler in der Eingabe des Timecodes negative Timeslots aus den Daten errechnet werden, diese müssten dann gezielt überprüft und angepasst werden.

Außer der direkten Suche nach bestimmten Basiselementen und Kostümen, bietet die Suche-Seite zwei Möglichkeiten nach Auffälligkeiten und Fehlern in den Datensätzen zu suchen, um diese schnellstmöglich zu korrigieren. So können erstens über ‚Leere Basiselementrelationen suchen‘ nicht untereinander oder mit dem Körper verbundene Basiselemente identifizieren werden und, da jedes Basiselement mindestens eine Relation benötigt, um diese erweitern werden. Zweiten kann mittels ‚Nächstes Kostüm auswählen‘ sequenziell ein Kompositionsgraph nach dem anderen dargestellt werden, so dass hiermit eine visuelle Kontrollinstanz der erfassten Kostüme zur Verfügung gestellt wird, die es erlaubt, nicht richtig komponierte Kostüme schnell zu identifizieren. Kostüme mit Auffälligkeiten können mittels ‚Kostüm in neuem Tab öffnen‘ angewählt, überprüft und gegebenenfalls angepasst werden.

4.4.4. Auswertung

Um einen ersten Überblick über die erfassten Daten zu ermöglichen, erlaubt der Reiter ‚Auswertung‘ einen Einblick in den jeweils aktuellen Stand der erfassten Filme, Kostüme und Basiselemente. Wie Abbildung 29 veranschaulicht, wird hier eine Übersicht über die Anzahl der erfassten Filme, Kostüme, Basiselemente, Teilelemente, der zugewiesenen Farben und zugewiesenen Materialien zur Verfügung gestellt. Zudem bietet die Anzahl der durchschnittlich erfassten Kostüme pro Film, der durchschnittlich erfassten Basiselemente pro Kostüm, sowie die Anzahl der durchschnittlich erfassten Teilelemente pro Kostüm und Basiselement erste Anhaltspunkte für die Auswertung der Daten sowie eine Überprüfung der Ausgangsannahme über die Summe der zu erwartenden Datenmengen.

Die aufgeführten Zahlen sollen einen Eindruck vermitteln, welches Datenvolumen die bereits erfasste Datenbasis beinhaltet: Zum aktuellen Stand 372 sind 40 Filme komplett eingepflegt und 8 weitere Filme in Arbeit. Aus diesen Filmen konnten bereits

³⁷² Stand 11.07.2018

4.168 Kostüme erfasst werden, welche wiederum aus 22.855 Basiselementen und 49.174 Teilelementen bestehen und bei welchen 127.142 mal die Wahl einer Farbe und 146.060 mal die eines Materials gespeichert wurde.

MUSE Kostüm Repository	Filmübersicht	Genreübersicht	Suchen	Auswertung	Taxonomien	Benutzer	DE	EN
------------------------	---------------	----------------	--------	------------	------------	----------	----	----

Auswertung	
Statistik:	
Anzahl erfasster Filme	48.0
Anzahl erfasster Kostüme	4,168.0
Durchschnittliche Anzahl erfasster Kostüme pro Film	90.6
Anzahl erfasster Basiselemente	22,855.0
Durchschnittliche Anzahl erfasster Basiselemente pro Kostüm	5.6
Anzahl erfasster Teilelemente	49,174.0
Durchschnittliche Anzahl erfasster Teilelemente pro Kostüm	12.0
Durchschnittliche Anzahl erfasster Teilelemente pro Basiselement	3.3
~Anzahl zugewiesener Farben	127,142.0
~Anzahl zugewiesener Materialien	146,060.0

Abb. 29: MUSE – Die Auswertung

4.4.5. Taxonomien

Da die Taxonomien als erste Annäherung an potentiell kostümrelevante Parameter verstanden werden müssen, ergibt es sich während der Arbeit an dem Filmkorpus immer wieder, dass diese angepasst, verbessert und erweitert werden müssen. Daher erlaubt der Reiter Taxonomien in diese direkt einzugreifen. Abbildung 30 zeigt einen Ausschnitt der Bearbeitungsübersicht der Taxonomie der Basiselemente.

Die zu bearbeitende Taxonomie kann oben aus einer Liste ausgewählt und dann bearbeitet werden. So können Elemente über den Löschen-Button entfernt oder mittels des Plus-Buttons weitere Unterklassen zugefügt werden. Dies ermöglicht, fehlerhafte Klassen durch neue zu ersetzen oder die bisher vorhandenen Kategorien um zusätzlich benötigte zu erweitern. Da die Taxonomien stark mit den eingepflegten Daten verwoben sind und in die dahinterliegende Datenstruktur eingreifen, sind Änderungen an den Taxonomien mit Umsicht vorzunehmen.

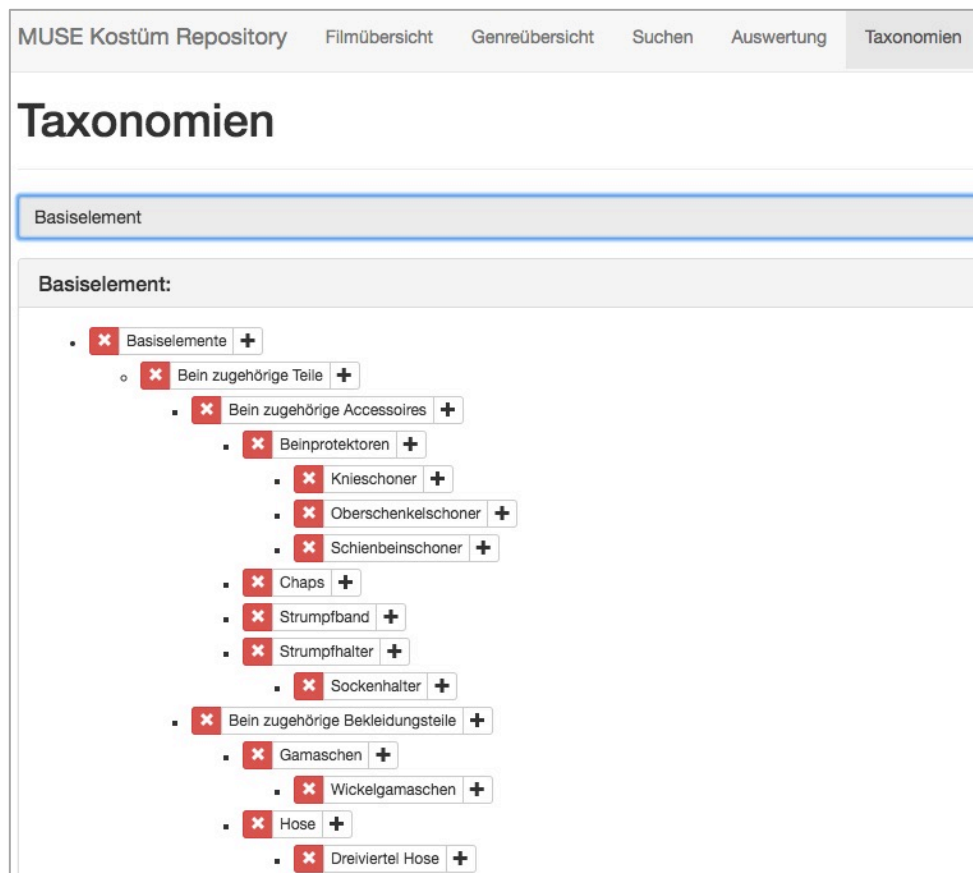


Abb. 30: MUSE – Bearbeitungsübersicht der Taxonomie der Basiselemente (Ausschnitt)

4.4.6. Benutzer

Unter dem Reiter ‚Benutzer‘ befindet sich die Administrationsseite des Repositorys. Hier wird das Ein- und Ausloggen, Passwort ändern oder, wie in Abbildung 31 verdeutlicht, die Verwaltung der Nutzer von Administratoren unterstützt. Auch wenn die Namen der an dem MUSE-Repository arbeitenden Personen aus datenschutzrechtlichen Gründen ausgegraut sind, wird an dem Screenshot deutlich, dass nicht alle die gleichen Zugriffsrechte haben: Es lassen sich Editoren, Taxonomieadministratoren und generelle Administratoren unterscheiden. Das Anlegen von Nutzern mit jeweiligem Passwort und die Vergabe deren spezifischen Zugriffsrechte ist insofern wichtig, als Editoren beispielsweise nicht nur Filme, Rollen, Kostüme und deren Attribute anlegen, sondern diese auch löschen und so stark in den Datenbestand eingreifen können. Noch mehr Eingriffsmöglichkeiten in die Qualität der Daten haben Taxonomieadministratoren, welche Veränderungen in den zugrundeliegenden Taxonomien vornehmen können. Indem diese Rechte für den aktuellen Datenbestand nur ausgewählten Personen zugestanden werden, soll die Sicherheit und Integrität der Daten gewährleistet werden.

MUSE Kostüm Repository
Filmübersicht
Genreübersicht
Suchen
Auswertung
Taxonomien
Benutzer
DE
EN

Login

Du bist eingeloggt als: johanna
Logout

Passwort ändern

Aktuelles PW
Neues PW
PW wiederholen
Passwort ändern

Admin Panel:

Benutzer	Passwort		Editor	Taxonomy Admin	Admin	
	Passwort	✓	Kann ändern <input type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Ist Admin <input checked="" type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Ist Admin <input checked="" type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Ist Admin <input checked="" type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗
	Passwort	✓	Kann ändern <input checked="" type="checkbox"/>	Kann Taxonomien ändern <input type="checkbox"/>	Ist Admin <input type="checkbox"/>	✗

Abb. 31: MUSE – Administrationsseite des MUSE-Repositorys

4.4.7. Datenerfassung des MUSE-Filmkorpus

Wie der Umfang und die Komplexität der Formulare des MUSE-Repository-Frontends vermuten lassen, ist die Erfassung eines einzelnen Films durchaus zeitintensiv, bis alle Timecodeslots, alle Basiselemente und Teilelemente erfasst sind. Insbesondere, da jeder Film mindestens zweifach komplett bearbeitet werden muss: ein erstes Mal zum Anlegen der Daten eines Films und ein zweites Mal während der Korrektur. An der Erfassung und Korrektur der Filme haben in dem Zeitraum von 2013 bis 2018 acht studentische Hilfskräfte des IAAS der Universität Stuttgart, zweitweise bis zu sechs parallel, mitgearbeitet. Gearbeitet wurde an der jeweils selben Filmfassung in deutscher Sprache,³⁷³ abgespielt über den VLC-Player³⁷⁴, um keine Abweichungen unter den

³⁷³ Die Auswahl der deutschen Sprache soll das Verständnis der Dialoge und damit einhergehender Informationen zum Kontext der Kostüme gewährleisten. Daher wird im Rahmen dieser Arbeit mit den deutschen Filmtiteln, nicht den Originaltiteln der Filme, gearbeitet.

³⁷⁴ VLC. URL: <https://www.vlc.de/> (15.05.2018).

Bearbeitern, beispielsweise in den Zeitangaben der Kostüme, zu haben. Tabelle 3 gibt einen Überblick über die Verteilung von den an der Erfassung und Korrektur der Daten beteiligten Bearbeiter des MUSE-Korpus in durchnummerierter Form. Die mit Sternchen (*) markierten Korrekturen sind aktuell³⁷⁵ noch zu Teilen in Arbeit.

Film Name	Erfassender Bearbeiter	Korrigierender Bearbeiter
Western		
COWBOYS & ALIENS	5	8
DER MIT DEM WOLF TANZT	7	5*
DER TEXANER	5	2
DIE GLORREICHEN SIEBEN	7	5*
DJANGO UNCHAINED	5	7
ERBARMUNGSLOS	7	6*
FÜR EIN PAAR DOLLAR MEHR	3	7
LEICHEN PFLASTERN SEINEN WEG	7	6
LONE RANGER	8	5
MAVERICK – DEN COLT AM GÜRTEL, EIN AS IM ÄRMEL	3	8
OPEN RANGE – WEITES LAND	6	8
RIO BRAVO	3	8*
SHANGHAI NOON	3	6
SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD	3	7*
TODESZUG NACH YUMA	3	2
TOMBSTONE	6	8
TRUE GRIT	5	2*
WILD WILD WEST	3	6
YOUNG GUNS – SIE FÜRCHTEN WEDER TOD NOCH TEUFEL	8	5*
ZWEI GLORREICHE HALUNKEN	3	8*
High-School-Komödie		
10 DINGE, DIE ICH AN DIR HASSE	1	2
21 JUMP STREET	7	8
AMERICAN PIE: WIE EIN HEIßER APFELKUCHEN	1	2
AMERICAN PIE 2	2	5
BAD TEACHER	5	8
CLUELESS - WAS SONST!	2	5
EINE WIE KEINE	2	1
EINFACH ZU HABEN	2	1
ELECTION	2	5
FERRIS MACHT BLAU	2	5
GIRLS CLUB - VORSICHT BISSIG!	4	2
GIRLS UNITED	4	2

³⁷⁵ Stand 23.07.2018.

NAPOLEON DYNAMITE	7	2
PROJECT X	6	8
ROAD TRIP - HEIßER TRIP NACH TEXAS	8	2
S.H.I.T. - DIE HIGH SCHOOL GMBH	6	2
SUPERBAD	4	8
THE BREAKFAST CLUB - DER FRÜHSTÜCKSLUB	4	2
THE GIRL NEXT DOOR	3	2
UNGEKÜSST	1	2

Tab. 3: Verteilung der Bearbeiter 1 bis 8 (Erfassen und Korrigieren)

Was durch Tabelle 3 veranschaulicht wird, ist, dass sowohl innerhalb der Genres, wie auch innerhalb der Rollen, als erfassender oder korrigierender Bearbeiter, eine Ausgewogenheit angestrebt wurde. Indem jeder Bearbeiter sowohl andere korrigiert, wie auch selbst in seiner Arbeit korrigiert wird, soll erreicht werden, dass einerseits Flüchtigkeitsfehler, die bei solchen Mengen an Daten auftreten können, bereinigt werden, wie auch, dass Vorgaben, wie bestimmte Sachverhalte einzupflegen sind, eingehalten werden, um so die Qualität der Daten bestmöglich zu gewährleisten. Immer wieder auftretende Flüchtigkeitsfehler sind in diesem Zusammenhang zu Beispiel ‚Zahldreher‘ in den Timecodes oder nicht angelegte kleinere Basiselemente wie Ohringe oder Teilelemente wie Knöpfe, welche häufig in der Korrektur auffallen und angepasst werden. Unter Vorgaben, wie bestimmte Sachverhalte einzupflegen sind, lassen sich Absprachen im Team verstehen, die im Laufe der Arbeit mit dem Korpus entstanden sind, um das Einpflegen zu erleichtern, Klarheit bei häufig auftretenden Fragen zu schaffen und Mehrdeutigkeiten zu reduzieren. Hierunter fallen die bereits in den vorherigen Kapiteln ausgeführten Angaben, dass beispielsweise zugunsten der Durchführbarkeit nur alle Rollen erfasst werden, die ‚sprechen‘, wobei auch die, die nur ein Wort sagen, in allen ihren Auftritten und Details erfasst werden, oder die Übereinkunft, dass Zwei-Sekunden-Unterbrechungen einer Rolle im Bild für den jeweiligen Timecodeslot zu vernachlässigen sind. Hierunter fallen einerseits sehr spezifische Absprachen, wie zum Beispiel, dass bei dem Teilelement ‚Knopfleisten‘ sowohl Material und Farbe von dem Stoff, wie auch von den Knöpfen, zu erfassen sind oder dass beim Anlegen eines Basiselements ‚Hose‘ das Anlegen des Teilelements ‚Beinteil‘ ausreichend ist, ohne dass beide Beinteile einzeln angelegt werden müssen, und andererseits auch allgemeinere Angaben, die für das ganze Werkzeug gelten. So zum Beispiel, dass von den Taxonomien, wenn möglich, immer die tiefste Ebene, sprich, die ‚Blätter‘ des ‚Taxonomiebaums‘ auszuwählen sind, da diese sowohl die präziseste

Angabe sind, wie auch die mit den meisten Informationen, da sie die Eigenschaften der Kategorien darüber ‚erben‘. Hierzu gehören auch die Absprachen, dass jeweils so viele Stereotypen und Charaktereigenschaften wie möglich erfasst werden sollen, um die Kostüme so breit wie möglich zuordnen zu können, oder dass Werte mit schwacher Aussagekraft, wie ‚normal‘ unter Material- oder Farbeindruck, nur auszuwählen sind, wenn keiner der anderen spezifischeren Werte passt.

Bei einem durchgeführten Vergleich eines kleinen Testdatensatzes, bestehend aus einer Sequenz (TC: 00:06:00-00:11:00) aus BAD TEACHER, zu der jeder der sechs parallel an dem Werkzeug tätigen Bearbeiter die auftretenden Kostüme in das MUSE-Repository als Testfilm einpflegte, wurde deutlich, dass sich minimale Abweichungen kaum vermeiden lassen. War bei dem ersten Kostüm von der Rolle Elizabeth Halsey, verkörpert von Cameron Diaz, zwar bei allen sechs Bearbeitern die dominante Farbe als ‚Schwarz‘ angegeben, so ließ sich beim dominanten Zustand mit fünfmal ‚sauber‘ und einmal ‚ordentlich‘ schon mehr Varianz verzeichnen, die sich auch in der Übersicht der Basiselemente wiedergefunden hat. So war das ‚Top‘ bei allen sechs Bearbeitern angegeben, die Hose aber mit fünfmal ‚Röhrenjeans‘ und einmal ‚Lange Hose‘, während die Angaben zu den Schuhen mit viermal ‚Ankle Boots‘ und jeweils einmal ‚Schnürstiefeletten‘ und ‚Plateaupumps‘ noch stärker variierten. Auch wenn die Korrektur hier noch einiges zur Fehlerbehebung beiträgt und die Möglichkeit der Mehrfachauswahl der Schwierigkeit begegnet, dass es nicht immer nur eine eindeutige Antwort gibt, muss davon ausgegangen werden, dass sich in den Daten kleinere Abweichungen befinden. Schon die unterschiedliche Farbdarstellung pro Bildschirm macht es beispielsweise schwer, bei der Farberkennung ein einheitliches Bild für alle Bearbeiter zu erlangen. Hier muss mit der Masse der Daten als ausgleichendes Element dieser kleineren Fehler und Abweichungen argumentiert werden. Zudem ist sowohl das Werkzeug, wie auch der aktuelle Stand der Daten (mit Ausnahme der den Copyrightrichtlinien unterliegenden Screenshots), als öffentlich zugängliche Version zum Download³⁷⁶ zu finden und ermöglicht so Anpassungen, Verbesserungen und Erweiterung durch andere Nutzer.

³⁷⁶ Muster Suche und Erkennen. URL: <https://github.com/Muster-Suchen-und-Erkennen/muse-docker> (15.07.2018).



4.5. Die Analyse

Was trägt aber nun ein ‚Nerd‘ in einem bestimmten Film? Wie hat sich die Darstellung des ‚Bösewichts‘ über historische Zeitspannen oder das Genre hinweg entwickelt? Wie wird mittels Farben eine bestimmte Charaktereigenschaft kommuniziert? Gibt es Unterschiede im Einsatz von Farbe bei den Haupt- und Nebenrollen? Kann man einen Zusammenhang zwischen dem Zustand eines Kleidungsstücks, seines Materials oder der Trageweise mit bestimmten Charaktereigenschaften identifizieren? Ist dies wiederum an einen bestimmten Regisseur oder Kostümbildner gebunden? Um sich Antworten auf Fragen wie diesen zu nähern, werden die mittels des MUSE-Repositorys erfassten und gespeicherten Daten im nächsten Schritt ausgewertet.

Was hier vorgeschlagen wird, ist ein mehrstufiges, semi-automatisiertes Analyseverfahren, um Ähnlichkeiten, Beziehungen und Auffälligkeiten in den erfassten Kostümdateien zu bestimmen und mittels der Anwendung des MUSE-Analyse-Prozesses³⁷⁷ Hinweise auf Kostümmuster zu identifizieren. Hierzu werden in der ersten Phase Data Mining Techniken eingesetzt, um Hypothesen darüber zu bilden, was als mögliches Kostümmuster fungieren kann. Anders als der in der Literatur immer wieder auftretende Begriff des ‚Pattern Mining‘³⁷⁸ (Abbau/Förderung von Mustern), welches häufig als Metapher für den Prozess, ausgehend von beobachteten Lösungen Muster zu bestimmen, herangezogen wird und welcher wie bei Reiners u.a.³⁷⁹ manuelle Bewertung bestehender Lösungen durch Domänenexperten und eine Community beinhaltet, sollen hier über die Metaphorik hinaus verschiedene Techniken des ‚Data Mining‘ zur Identifikation von Hinweisen auf Muster eingesetzt werden. Die hierbei identifizierten Hinweise, werden in einem zweiten Schritt mittels Online Analytical Processing (kurz:

³⁷⁷ Der Prozess der Analyse wurde bereits vorab vorgestellt in: Michael Falkenthal/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Sascha Brüggemann/Daniel Joos/Frank Leymann/Michael Wurster: Pattern Research in the Digital Humanities: How Data Mining Techniques Support the Identification of Costume Patterns. In: Hermann Engesser (Hrsg): Computer Science - Research and Development. Advancements of Service Computing: Proceedings of SummerSoC 2016 32 (2017) H. 3-4, S. 311-321. Die nachfolgenden Graphiken basieren auf den hier zu findenden Abbildungen.

³⁷⁸ Vgl. Andy Dearden/Janet Finlay: Pattern languages in HCI: A critical review. In: Human computer interaction 21 (2006) H. 1, S. 68. Und: Brad Appleton: Patterns and software: Essential concepts and terminology. In: Object Magazine Online 3 (1997), H. 5, S. 12.

³⁷⁹ Vgl. René Reiners/Michael Falkenthal/Dierk Jugel/Alfred Zimmermann: Requirements for a Collaborative Formulation Process of Evolutionary Patterns. In: Proceedings of the 18th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLOP) Artikel Nr. 16 (2013), [S. 1-10], DOI: 10.1145/2739011.2739027.

OLAP)³⁸⁰ Techniken, in Form eines sogenannten OLAP Cubes (OLAP Würfel) verfeinert und verifiziert. Dieses Vorgehen lässt sich als eine Erweiterung und Anpassung an die speziellen Anforderungen der Domäne des von Fayyad et al.³⁸¹ vorgestellten Prozesses der ‚Wissensentdeckung in Datenbanken‘, dem sogenannten „Knowledge Discovery in Databases (KDD)“³⁸², verstehen. Dieser wird beschrieben als „nontrivial process of identifying valid, novel, potentially useful, and ultimately understandable patterns in data“³⁸³, wobei darauf hingewiesen werden muss, dass die hier gesuchten ‚Pattern‘ nicht dem entspricht, was im Zuge dieser Arbeit als ‚Muster‘ verstanden wird, sondern eher strukturelle Auffälligkeiten in den Daten meint, die nach dem vorliegenden Verständnis eher den potentiellen Hinweisen auf Muster entsprechen.

Einen Überblick über den MUSE-Analyse-Prozess, welcher die effiziente Suche nach Mustern unterstützen soll, zeigt Abbildung 32a. Er beinhaltet drei Phasen: die der Datenaufbereitung, die der Hypothesenbildung und die der Hypothesenvalidierung und resultiert in sogenannten ‚Muster Indikatoren‘. Die erste Phase umfasst demnach, die in der MUSE-Datenbank abgelegten Kostümdaten so zu strukturieren, anzupassen und zu transformieren, dass sie von den jeweiligen Mining Algorithmen, wie auch von dem OLAP-System verarbeitet werden können. Um die sonst schwer handhabbare Masse an Daten vorab nach Auffälligkeiten in den Zusammenstellungen und Strukturen dieser zu untersuchen, werden während der zweiten Phase der Hypothesenbildung mittels der verwendeten Algorithmen nach Zusammenhängen und Gruppierungen in den Daten gesucht, die auf Muster hinweisen könnten. Die Ergebnisse der Anwendung der Algorithmen werden dann in der Hypothesenvalidierung untersucht und durch konkrete Abfragen auf dem Repository mittels des OLAP-Systems überprüft. Die hierdurch bestimmten Muster Indikatoren beinhalten dann die Hinweise auf Muster, zum Beispiel in Form von häufig auftretenden Farb- und Materialkombinationen, Basiselementzusammenstellungen bei Berufen oder Stereotypen oder die Verbindung von Charaktereigenschaften zu dem Zustand eines Kleidungsstücks, welche nach einer manuellen Überprüfung durch Interpretation in ein Muster überführt werden können.

³⁸⁰ Vgl. E. F.Codd/ S. B. Codd/C. T. Salley: Providing OLAP to User-Analysts: An IT Mandate. E. F. Codd and Associates 1993, [S. 1-24], URL:

<https://pdfs.semanticscholar.org/0a93/e70589fbeb43edf65de61ffbe6cd3696c4a.pdf> (25.05.2018), S. 4.

³⁸¹ Usama Fayyad/Gregory Piatetsky-Shapiro/Padhraic Smyth: The KDD process for extracting useful knowledge from volumes of data. Communications of the ACM 39 (1996), H. 11, S. 27-34.

³⁸² Ebd. S. 27.

³⁸³ Ebd. S. 30.



Abb. 32a: Übersicht über den MUSE-Analyse-Prozess

In der ersten Phase, der Datenaufbereitung, werden die gespeicherten Daten für die Auswertung in eine eigene Datenbank überführt, dies hat den Vorteil, dass die rechenleistungsintensive Analyse nicht die Arbeit am MUSE-Repository beeinflusst und verlangsamt, wie es auch sicherstellt, dass während des Analyseprozesses keine neuen Daten hinzugefügt oder bestehende geändert werden, und so eine gewisse Konsistenz und Isolation der Daten gewährleistet ist. Zudem arbeiten die Algorithmen effizienter, wenn die Daten in bestimmter Art und Weise formatiert sind.

Die Überführung der Daten geschieht mittels eines sogenannten Extract-Transform-Load (kurz: ETL)-Prozesses, welcher vereinfacht aus der Extraktion, üblicherweise aus unterschiedlichen Datenquellen, der Transformation der Daten in das Format der Zieldatenbank und das Laden der Daten in diese besteht. Während dieser Migration, hier mittels der Microsoft SQL Server Integration Services, bei welcher die Daten aus der MySQL Datenbank des MUSE-Repositorys aufbereitet in eine Microsoft SQL Datenbank für die Analyse überführt werden, erfolgen mehrere automatische Schritte, um die Daten durch filtern, bereinigen und transformieren für die Analyse vorzubereiten. So müssen beispielsweise die Screenshots, welche nicht für die Analyse benötigt werden, herausgefiltert oder nicht gültige Einträge entfernt werden. Da sich der Datenbestand im MUSE-Repository täglich ändert, läuft der ETL Prozess jede Nacht automatisch ab und hält so die Daten für die Analyse aktuell. Um die OLAP Services beispielsweise nutzen zu können, werden die Kostümdaten konkret in ein Microsoft SQL Server 2012 Data-Warehouse geladen.³⁸⁴ Das Data-Warehouse, ein für die Analysezwecke optimiertes ‚Datenlager‘, erlaubt mehrere Faktentabellen zu erstellen, die gezielt auf bestimmte Analyseszenarien ausgelegt sind, und erlaubt, indem jeweils nur die szenariorelevanten Attribute enthalten sind, eine einfache und performante Bearbeitung der Fragestellungen. Basierend auf dem Data-Warehouse werden dann die OLAP-Würfel bereitgestellt, welche wiederum zur Auswertung des Datenbestands in Microsoft Excel eingebunden

³⁸⁴ Vgl. Michael Falkenthal/Johanna Barzen/Simon Dörner/Vadym Elkind/Jan Fauser/Frank Leymann/Tino Strehl: Datenanalyse in den Digital Humanities – Eine Annäherung an Kostümmuster mittels OLAP Cubes. In: Datenbanksysteme für Business, Technologie und Web (BTW) 16. Fachtagung des GI-Fachbereichs Datenbanken und Informationssysteme (DBIS). Hamburg 2015, S. 4.

und visualisiert und mittels sogenannten Pivot-Tabellen analysiert werden können.³⁸⁵ Der mögliche Zugriff über Excel ist im Besonderen für die Nutzung auch weniger informatikaffiner Nutzer von Vorteil und daher für die Nutzung in den Digital Humanities vielversprechend; und war ein gewichtiger Grund für die Implementierung des Analyseprozesses in Visual Studio, der Entwicklungsumgebung von Microsoft.

Da die Datenaufbereitung stark technischer Natur ist, soll für die vorliegende Arbeit diese knappe Darstellung ausreichen. Die beiden nachfolgenden Phasen bedürfen allerdings einer Verfeinerung und Vertiefung, die in den nächsten Kapiteln erläutert wird.

4.5.1. Hypothesen bilden

Um Hinweise auf mögliche Kostümmuster zu identifizieren, werden hier Data Mining Ansätze angewandt. Data Mining, was sich als ‚Abbau‘ oder ‚Förderung von Informationen aus Daten‘ übersetzen lässt und sich metaphorisch an den Abbau oder die Förderung im Bergbau anlehnt, umfasst mehrere, meist statistische, computergestützte Methoden, um Ähnlichkeiten, Trends und Querverbindungen in einem Datenbestand zu identifizieren. Anders als konkretes Abfragen der Daten, können Data Mining Algorithmen dazu eingesetzt werden, um „hidden, previously unknown and usable information from a large amount of data“³⁸⁶, also auch vorab noch nicht vermutete Zusammenhänge und Auffälligkeiten zu erschließen.

Die Anwendung von Data Mining Ansätzen setzt ein umfassendes konzeptionelles sowie technisches Wissen über Datenbanksysteme sowie detailliertes Wissen über den jeweiligen Data Mining-Algorithmus und dessen Anwendung auf den Daten, wie auch Domänenwissen darüber, wie die Daten strukturiert sind und wie die Mining-Ergebnisse zu interpretieren sind, voraus. Dies führt zu einer komplexen Herausforderung hinsichtlich der Art und Weise, in der solche Data-Mining-Techniken auf eine konkrete Domäne angewendet, aber auch, wie die Ergebnisse genutzt werden können. Zudem ist Data Mining selten ein geradliniger Prozess, sondern vielmehr als ein iterationsbasierter Prozess zu betrachten, bei dem Datenbank- und Domänenexperten, basierend auf gesammelten Erkenntnissen, schrittweise an der Mining-Konfiguration und den Ergebnissen arbeiten.

Abbildung 32b verfeinert die Phase der Hypothesenbildung und verdeutlicht die vier Schritte, welche in dieser Phase teils iterativ durchlaufen werden. Während des ersten

³⁸⁵ Vgl. ebd. S. 3f.

³⁸⁶ Mark F. Hornick/Erik Marcadé/Sunil Venkayala: Java Data Mining: Strategy, Standard, and Practice: A Practical Guide for Architecture, Design, and Implementation. Amsterdam u.a. 2007, S. 489.

Schritten werden durch das Definieren eines spezifischen Interesses, das verfolgt werden soll, die Daten für die jeweilige Abfrage auf einen bestimmten Bereich eingegrenzt. Ein solches Interesse könnte zum Beispiel sein, herauszufinden, ob es einen Zusammenhang zwischen den dominanten Charaktereigenschaften einer Rolle und häufig auftretenden Basiselementen gibt. Das Finden solcher Beziehungen in den Kostümdateien würde beispielsweise das Identifizieren von Kostümmustern für die jeweiligen Charaktereigenschaften unterstützen, indem die häufig zur Kommunikation dieser oder jener Charaktereigenschaft herangezogenen Basiselemente bestimmt werden können.

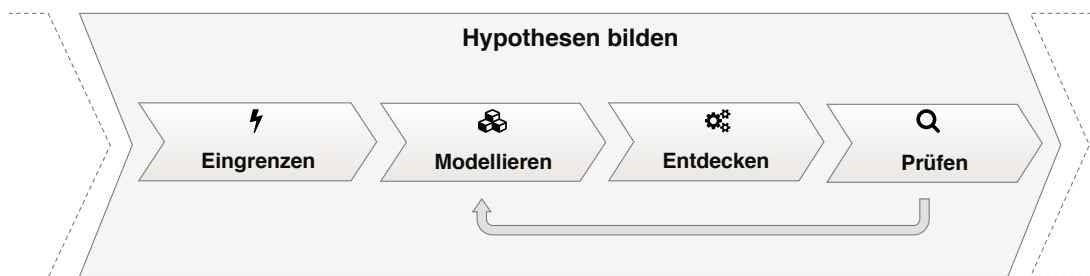


Abb. 32b: Die Phase der Hypothesenbildung

Nach dem Eingrenzen des Interesses auf einen speziellen Bereich müssen die für die Fragestellung relevanten Parameter so modelliert werden, dass diese von den Data-Mining-Algorithmen verarbeitet werden können. Für das eingeführte Beispiel müssten die ‚dominante Charaktereigenschaften‘ als Eingabedatensatz und die Menge der verfügbaren ‚Basiselemente‘ als Ausgabedatensatz modelliert werden. Nach dem Modellieren der Miningstrukturen erfolgt mit dem dritten Schritt die eigentliche Ausführung des Data Mining-Algorithmus. Unter Verwendung der Miningstrukturen und durch Anpassungen der algorithmusspezifischen Parameter und Filter können nun Auffälligkeiten in den Daten entdeckt werden. Die Form der Ergebnisse dieses Schritts hängt von dem jeweils ausgeführten Data-Mining-Algorithmus ab und kann beispielsweise als ein Satz von Assoziationsregeln oder als Cluster erkannte Ähnlichkeiten und Zusammenhänge in den Daten dargestellt werden. Unabhängig vom aktuell ausgeführten Data-Mining-Algorithmus stellen diese Ergebnisse die ersten möglichen Hypothesen über Zusammenhänge in den Daten dar. Diese Hypothesen werden im vierten Schritt von einem Domänenexperten überprüft und die Algorithmusparameter gegebenenfalls angepasst. Hierzu wird durch Zurückgehen zur Modellierung eine Iteration durchgeführt, welche es erlaubt, die Hypothese so weit zu schärfen, dass sie im nächsten Schritt validiert werden kann.

In der konkreten Umsetzung wurde für die MUSE-Auswertung bisher das Augenmerk auf die Auswertung basierend auf dem Apriori-Algorithmus³⁸⁷ von Microsoft gelegt.³⁸⁸ Der Apriori-Algorithmus ist ein etablierter Algorithmus für die Assoziationsanalyse als ein Teilbereich des Data Minings, welcher zum Ermitteln von Assoziationsregeln zwischen Elementen in einer Datenbank, meist von Verkaufstransaktionen angewendet wird. Ein klassisches Beispiel hierfür ist die sogenannte Warenkorbanalyse, die Händlern bei der Bestimmung, welche ihrer angebotenen Produkte in Kombination mit anderen Produkten verkauft werden, unterstützt. Die hierbei resultierenden Assoziationsregeln können beispielsweise dann dazu verwendet werden, das Ladenlayout zu optimieren oder die Werbestrategie des Händlers anzupassen. Für die Anwendung in der Domäne der Filmkostüme bedeutet dies, dass mithilfe des Apriori-Algorithmus nach Assoziationsregeln gesucht wird, welche auffällige Kombinationen in den Daten sichtbar machen, wie beispielsweise welche Basiselemente besonders häufig in welchem Genre bei welchem Stereotyp auftreten. Durch das Auftreten von Spitzen in der Häufigkeitsverteilung von Kombinationen können dann wiederum Hinweise auf mögliche Muster gefunden werden.

Neben dem Apriori-Algorithmus wurden bereits weitere Data Mining Ansätze, sowie deren bestmögliche Visualisierung für die gegebenen Daten und die Domäne erprobt.³⁸⁹ Hierbei werden die taxonomischen Datenstrukturen zur Ermittlung von Ähnlichkeitswerten zwischen den einzelnen Elementen genutzt, um in einem zweiten Schritt deren Auffälligkeiten mittels Clusteranalyse und der multidimensionalen Skalierung zu untersuchen, sowie die Ergebnisse durch verschiedene Visualisierungen als Graphen, Heatmaps, Datentabellen und Dendrogramme zu veranschaulichen.³⁹⁰

4.5.2. Hypothesen validieren

Die mittels des Data Mining aufgestellten Hypothesen werden in dieser Phase mit Hilfe des Konzepts von Online Analytical Processing Technologien validiert. Hierzu

³⁸⁷ Wie eingeführt von: Rakesh Agrawal/Ramakishnan Srikant: Fast algorithms for mining association rules. In: Proceedings of the 20th international conference on very large data bases (VLDB), Santiago (Chile) 1994, S. 487-499.

³⁸⁸ Vgl. Falkenthal/Barzen/Breitenbücher/Brügmann/Joos/Leymann/Wurster: Pattern Research in the Digital Humanities, 2017, S. 311-321.

³⁸⁹ Vgl. Johanna Barzen/Michael Falkenthal/Frank Hentschel/Frank Leymann/Tino Strehl: Ähnlichkeitssuche in den Digital Humanities: Semi-automatische Identifikation von Kostümmustern. In: Elisabeth Burr (Hrsg): Konferenzabstracts DHd 2016. Modellierung - Vernetzung - Visualisierung: Die Digital Humanities als fächerübergreifendes Forschungsparadigma. Leipzig 2016, S. 271f.

³⁹⁰ Für weitere Details siehe: Tino Strehl: Identifikation von Musterindikatoren mit Methoden des visuellen Data Mining für multivariate kategoriale Daten. Master-Thesis 18.12.2015, Hochschule Reutlingen.

ermöglicht der aufgestellte OLAP-Würfel, anders als das Data Mining, das, wie beschrieben, auf noch unbekannte Zusammenhänge und Auffälligkeiten im Datensatz abzielt, konkrete Fragen zu beantworten und bestehende Annahmen zu überprüfen, indem mehrdimensionale Abfragen auf der Datenbank ausgeführt werden. Hierzu werden, wie Abbildung 32c zeigt, drei Schritte durchlaufen. Ähnlich der Hypothesenbildung besteht der erste Schritt aus der Fokussierung auf diejenigen Daten, welche für die gegebene Fragestellung von Interesse sind, um die jeweilige Hypothese zu validieren. Um die mit dem MUSE-Repository erfassten Daten nutzerfreundlich analysieren zu können, ist die Werkzeugumgebung so gestaltet, dass die ablaufenden informationstechnischen Auswertungsmethoden hierbei so viel Komplexität wie möglich für die Endanwender verbergen. Die Daten werden hierzu mittels des OLAP-Würfels so aufbereitet, dass mit Excel darauf zugegriffen werden kann und die Auswertungsszenarien hierüber definiert und aus unterschiedlichen Blickwinkeln in all ihren Dimensionen und Verknüpfungen untersucht werden können. Durch die Bestimmung von Blickwinkel, hier in Form der sogenannten ‚Measures‘ anzugeben, und der benötigten Dimensionen, wird der Ausschnitt aus den Daten, der von Interesse ist, in den Vordergrund gestellt. Dieser Ausschnitt, in Form eines Sub-Würfels des gesamten OLAP-Würfels, wird dann mittels Spalten- und Zeilenfilter, sowie dem sogenannten ‚drill-down‘ und ‚roll-up‘, um sich in den Hierarchien der Dimensionen hin und her zu bewegen, immer weiter verfeinert. Mittels Excel Tabellen und als Charts visualisiert, kann man sich nun konkreten Fragestellungen, wie beispielsweise ‚Welche Farbe ist am häufigsten mit welcher Charaktereigenschaft kombiniert?‘, ‚Wie häufig hat eine bestimmte Rolle in einem bestimmten Film ein Hemd und wie häufig ein Poloshirt an?‘, ‚Werden hochgekrempelte Ärmel eher bei passiven oder aktiven Charakteren eingesetzt?‘, nähern.

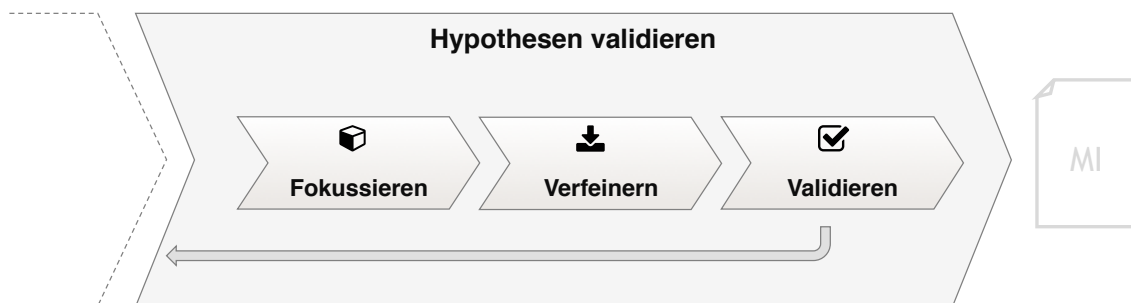


Abb. 32c: Die Phase der Hypothesenvalidierung

Die Hypothesen werden hierbei durch die Anzahl des Auftretens der zu untersuchenden Parameter und deren Kombinationen überprüft. Können die Kombinationen als signifikant betrachtet werden, kann die gefundene Hypothese als validiert gewertet

werden und, da es ein Konstruktionsprinzip darstellt, das wesentlich dazu beiträgt, einen bestimmten Inhalt über das Kostüm zu kommunizieren, als Indikator für ein Muster verstanden werden. Kann die Hypothese nicht validiert werden, muss iterativ zu der Phase der Hypothesenbildung zurückgegangen werden, um entweder den Interessensbereich neu einzugrenzen oder die Parameter des Data Mining-Algorithmus erneut anzupassen. Wie dieser MUSE-Analyse-Prozess konkret angewendet werden kann, soll im Folgenden an einem Auswertungsbeispiel verdeutlicht werden.

4.5.3. Ein Auswertungsbeispiel

Um für ein exemplarisches Auswertungsbeispiel die Erstellung einer ersten Hypothese zu veranschaulichen, soll der schon kurz eingeführte Apriori-Algorithmus aus der Werkzeugumgebung von Microsoft, umgesetzt in der Entwicklungsumgebung von Visual Studio, als eine erste Möglichkeit, sich Hinweisen auf Kostümmuster zu nähern, herangezogen werden. Hierbei soll das Identifizieren von Assoziationsregeln beispielsweise zwischen Stereotypen und Basiselementen, zwischen Basiselementen und Attributen oder Attributen und Charaktereigenschaften im Zentrum stehen. Um den Algorithmus anwenden zu können, müssen die Daten so aufbereitet werden, dass die Datenbasis aus Tabellen von Transaktionen besteht. Formal lässt sich das Problem beschreiben:

Let $I = \{i_1, i_2, \dots, i_m\}$ be a set of literals, called items. Let D be a set of transactions, where each transaction T is a set of items such that $T \subseteq I$. [...] We say that a transaction T contains X , a set of some items in I , if $X \subseteq T$. An *association rule* is an implication of the form $X \Rightarrow Y$, where $X \subset I$, $Y \subset I$, and $X \cap Y = \emptyset$.³⁹¹

Übertragen auf die Domäne der Kostüme kann $P := P_1 \cup P_2 \cup \dots \cup P_n$ als die Menge aller verfügbaren Kostümparameter, mit beispielsweise $P_1 := \{b_1, b_2, \dots, b_m\}$ als die Menge der verfügbaren Basiselemente und $P_2 := \{s_1, s_2, \dots, s_k\}$ als die Menge der verfügbaren stereotypen Informationen verstanden werden. Hierauf aufbauend kann eine Transaktion, die ein Kostüm darstellt, als $T_{\text{Kostüm}} := T_1 \cup T_2 \cup \dots \cup T_n$ mit $T_1 \subseteq P_1$, $T_2 \subseteq P_2$ und so weiter definiert werden. Die Menge aller verfügbaren Kostüme in der Datenbank $K := \{T_{\text{Kostüm}1}, T_{\text{Kostüm}2}, \dots, T_{\text{Kostüm}N}\}$ entspricht nun der Menge der Transaktionen D . Die durch den Apriori-Algorithmus erzeugte Assoziationsregel $X \Rightarrow Y$ ist, wie oben beschrieben, eine Abhängigkeit einer Menge Y von einer Menge X , bei der beide Mengen aus Elementen

³⁹¹Rakesh Agrawal/Ramakishnan Srikant: Fast algorithms for mining association rules. In: Proceedings of the 20th international conference on very large data bases (VLDB), Santiago (Chile) 1994, S. 487.

aus I bestehen, sodass $X, Y \subset I$, und die Durchschnittsmenge die leere Menge $X \cap Y = \emptyset$ ist. Im vorliegenden Fall entspricht I dem bereits definierten P.³⁹²

Eine Assoziationsregel hat zudem eine bestimmte ‚Unterstützung‘ u, im englischen der ‚Support‘, der die Anzahl der Transaktionen in D, die $X \cup Y$ enthalten, angibt. Zudem beschreibt die Wahrscheinlichkeit w, im Englischen die ‚Confidence‘, für die Transaktionen D, die X enthalten, den Prozentsatz derer, die auch Y enthalten. Um nun Assoziationsregeln zwischen einer bestimmten Menge von zu untersuchenden Kostümparametern darzustellen, soll $P_x \subseteq P$ die Menge der zulässigen linken Parameter und $P_y \subseteq P$ die Menge der zulässigen rechten Parameter mit $P_x \cap P_y = \emptyset$ sein, dann gilt für jede Assoziationsregel $X \Rightarrow Y$: $X \subseteq P_x$ und $Y \subseteq P_y$.

Die folgende Abbildung 33 enthält ein kurzes Beispiel an Assoziationsregeln, die bei der Analyse des MUSE-Korpus zu finden sind. Die Menge der Charakterzüge $P_{\text{Dominanter_Charakter}} = \{\text{aktiv, böse, gut, ...}\}$ und die Menge der Geschlechter $P_{\text{Geschlecht}} = \{\text{männlich, weiblich, unbestimmt}\}$ werden als Parameter der linken Seite verwendet, sprich, $P_x = P_{\text{Dominanter_Charakter}} \cup P_{\text{Geschlecht}}$, während die verfügbaren Basiselemente $P_{\text{Basiselement}} = \{\text{Hose, Kette, Stiefel ...}\}$ als Parameter der rechten Seite verwendet werden, sprich, $P_y = P_{\text{Basiselement}}$ (als minimale Unterstützung ist $u \geq 10$ angegeben).³⁹³

W...	Regel
0,743	aktiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Anzugweste = Vorhanden
0,742	passiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Stoffhose = Vorhanden
0,725	Geschlecht = weiblich, böse = Vorhanden -> Ohrhänger = Vorhanden
0,708	stark = Vorhanden, passiv = Vorhanden -> Hemd = Vorhanden
0,708	stark = Vorhanden, passiv = Vorhanden -> Halstuch = Vorhanden
0,690	aktiv = Vorhanden, schwach = Vorhanden -> Anzugweste = Vorhanden
0,690	schwach = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Stoffhose = Vorhanden
0,629	aktiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Cowboystiefel = Vorhanden
0,629	aktiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Klassischer Gürtel = Vorhanden
0,629	aktiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Hemd = Vorhanden
0,629	aktiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Holster = Vorhanden
0,629	aktiv = Vorhanden, böse = Vorhanden -> Lange Hose = Vorhanden
0,619	aktiv = Vorhanden, schwach = Vorhanden -> Hemd = Vorhanden
0,595	aktiv = Vorhanden, schwach = Vorhanden -> Halstuch = Vorhanden

Abb. 33: Ausschnitt von Assoziationsregeln bei den Western-Filmen

Die drei ersten Regeln bei ‚Dominante Charaktereigenschaft‘ und ‚Geschlecht‘ als Input und ‚Basiselement 7‘³⁹⁴ als Vorhersage, ‚Predict‘ (hier der Output), besagen demnach:

³⁹² Vgl. Falkenthal/Barzen/Breitenbücher/Brüggmann/Joos/Leymann/Wurster: Pattern Research in the Digital Humanities, 2017, S. 317.

³⁹³ Die Abbildungen zu dem Auswertungsbeispiel sind mit dem Datenbestand vom 15.05.2018 entstanden.

³⁹⁴ Durch die taxonomische Struktur der Daten können hier unterschiedliche ‚Level‘ angegeben werden. Diese beziehen sich auf die Tiefe der Verzweigungen der Taxonomie. Basiselement Level 7 ist in diesem Fall die tiefste Ebene der Taxonomie der Basiselemente, sozusagen die Ebene der ‚Blätter‘ des

- a) {aktiv, böse} \Rightarrow {Anzugweste} (Wahrscheinlichkeit $w = 74,3\%$)
- b) {passiv, böse} \Rightarrow {Stoffhose} (Wahrscheinlichkeit $w = 74,2\%$)
- c) {böse, weiblich} \Rightarrow {Ohrhänger} (Wahrscheinlichkeit $w = 72,5\%$)

Die Qualität der Regel wird hierbei aus der Wahrscheinlichkeit w jeder Assoziationsregel abgeleitet, wobei Regeln von hoher Qualität, sprich, mit einer hohen Prozentzahl, zu einer Hypothese über bestimmte Aspekte eines Kostüms führen können. So könnte Regel c, die aufzeigt, dass 72% der Kostüme, die von bösen weiblichen Charakteren getragen werden, in ihrer Zusammensetzung von Basiselementen Ohrhänger enthalten – und diese Regel bei mindestens 10 Kostümen auftritt, da dies als minimale Unterstützung angegeben ist – zu der Hypothese führen, dass böse weibliche Charaktere durch Hinzufügen von Ohrhängern zum Kostüm kommuniziert werden können. Dass die ‚Sinnhaftigkeit‘ dieser Hypothese überprüft werden muss – indem sie beispielsweise mit Zusammenstellung von Basiselementen und dem Vorkommen von Ohrhängern bei weiblichen Charakteren generell, wie auch die Zusammenstellung von Basiselementen weiblicher guter Charaktere im Vergleich zu bösen Charakteren verglichen wird – zeigt deutlich die Wichtigkeit der Hypothesenvalidierung als zweiten Schritt der Suche nach Musterindikatoren.

Jede Regel muss demnach hinsichtlich der Qualität, in Form des angegebenen Prozentsatzes, wie auch des Inhaltes, überprüft werden. Wobei die inhaltliche Überprüfung sehr viel vager ist und immer auch mit einer Interpretation und Bewertung hinsichtlich Sinnhaftigkeit und Nützlichkeit einhergeht. Regeln beispielsweise, welche besagen, dass wenn ein Charakter böse und männlich ist, er zu 87% eine Hose trägt, ist als Regel natürlich nicht falsch, aber auch wenig überraschend und als solche kaum zur Hypothesenbildung geeignet, denn die Erwartung, dass männliche Charaktere generell eine Hose tragen, ist sehr hoch, genauso wie die Regel, dass männliche böse Charaktere meist schwarze Socken tragen, wohl auch für viele anderen männlichen Charaktere gilt. Auch wenn diese auf so hoher Ebene angesiedelten Regeln hier erst mal nicht dem Versprechen der Data Mining Technologien, als das Herausarbeiten von vorab nicht bekannten Zusammenhängen erfüllt, so ist die Bestätigung der Erwartungen durch den Algorithmus insofern spannend, als dass hier erstmals statistisch verifiziert werden kann, dass diese generellen Annahmen belegbar – hier zumindest für die Filme, die im Filmkorpus vorhanden sind – als solche auch tatsächlich in Filmen zu finden sind. Zudem

‚Taxonomiebaums‘, wobei in jeder tiefergelegten Ebene die Elemente der oberen Ebenen berücksichtigt werden.

ist auch die Frage, nach den restlichen männlichen bösen Charakteren, die keine Hose tragen durchaus von Interesse: Sieht man die Hosen einfach nicht, sprich, sind diese nicht im Bild? Handelt es sich hier um An- und Entkleide-Szenen oder Crossdressing-Szenen? Auch hierdurch wird die Notwendigkeit der weiterführenden Befragung der Daten herausgestellt.

Auch sind nicht alle Regeln rein für die Kostümsprache eines Genres relevant, sondern immer wieder auch auf einer Metaebene angesiedelt, so zum Beispiel, dass generell nur sehr wenig Fußbekleidung, im Gegensatz zu Oberkörperbekleidung, erfasst ist, was sich wohl darauf zurückführen lässt, dass dem Gesicht und den Händen die stärkste Ausdruckskraft zugesprochen wird und demnach die obere Körperhälfte deutlich häufiger im Bild ist als die untere. Dieses ließe sich wiederum beispielsweise in ein potientes Muster für die Herstellung von Kostümen überführen, das darauf verweist, wie die Budgetanteile für die Basiselemente eines Kostüms optimal, da an den potentiellen Anteil im Bild angepasst, verteilt werden können. Andere Muster wiederum sind auf sehr allgemeiner Ebene innerhalb einer Kostümmustersprache eines Genres anzusiedeln. So weisen die Regeln bei der High-School-Komödie darauf hinweisen, dass die Basiselemente hauptsächlich ‚sauber‘ sind, was einen möglichen Rückschluss auf die der High-School-Komödie zugrundeliegende Darstellung diegetisch ‚sauberen‘ – metaphorisch einhergehend mit ‚heiler‘ – Welt hindeutet und sich nach weiterführender Prüfung und Interpretation in ein für das ganze Genre geltendes Kostümmuster überführen ließen.

Was diese ersten angedeuteten Regeln veranschaulichen, sind erste Schwierigkeiten, die mit dem Herausfiltern relevanter Regeln, deren Interpretation und Überführung auf mögliche Hinweise auf Muster einhergehen, sodass dieses einen zeitintensiven Prozess darstellt, der immer wieder neue Anpassungen der Interessensfelder und der Algorithmusparameter verlangt. Die mit der Extraktion von Wissen aus Daten einhergehende Komplexität, die richtigen Ansätze und Algorithmen für spezifische Daten und den jeweiligen Anwendungsfall zu finden, spiegelt sich in dem Herausbilden eigener Studiengänge, wie dem der ‚Data Science‘ als Teildisziplin der Informatik, welche sich gezielt auf die Techniken und Möglichkeiten der Auswertung von Daten fokussiert, wider. Somit kann der Ansatz mittels des Apriori-Algorithmus nur ein erster sein und muss durch die Erprobung anderer Ansätze erweitert werden.

Um sich nun, dem vorgeschlagenen Prozess folgend, einem konkreten Auswertungsbeispiel zu nähern, soll hier das Interessensfeld exemplarisch auf

Auffälligkeiten zwischen Stereotyp- und Basiselementvorkommen gelegt werden, um die relevanten Basiselemente für die filmisch-vestimentäre Kommunikation des ‚Bösewichts‘, als die Überkategorie von Sub-Stereotypen wie ‚Gangster‘, ‚Dieb‘ oder ‚Betrüger‘ im Western zu identifizieren. Hierzu muss eine Miningstruktur der dafür relevanten Daten, die als Input- und Output-Set gebraucht werden, erstellt werden und dann, wie Abbildung 34a veranschaulicht, das Miningmodell an das aktuelle Interesse angepasst werden. Hier mit ‚Geschlecht‘ und ‚Rolle Stereotyp 4‘, als das tiefste Level der Taxonomie der Stereotypen, als Input-Set (linke Seite der Regel) und ‚Basiselement 7‘ als PredictOnly, also als Output-Set (rechte Seite der Regel), erneut mit dem Algorithmusparameter der minimalen Unterstützung $u \geq 10$.

Struktur	western_kostuem_gewichtetet...
Microsoft_Association_Rules	
+ Basiselement 2	Ignorieren
+ Basiselement 3	Ignorieren
+ Basiselement 4	Ignorieren
+ Basiselement 5	Ignorieren
+ Basiselement 6	Ignorieren
+ Basiselement 7	PredictOnly
+ Basiselement 1	Ignorieren
+ Film Genre 2	Ignorieren
+ Film Genre 1	Ignorieren
+ Geschlecht	Input
ID	Key
+ Rolle Charaktereigenschaft	Ignorieren
+ Rolle Stereotyp 2	Ignorieren
+ Rolle Stereotyp 3	Ignorieren
+ Rolle Stereotyp 4	Input
+ Rolle Stereotyp 1	Ignorieren
+ Rollenrelevanz	Ignorieren

Abb. 34a: Ausschnitt eines Miningmodells

Die mit den angegebenen Parametern zu findenden Regeln können über den Miningmodell-Viewer eingesehen werden, wie Abbildung 34b zeigt, wobei hier bereits der Übersichtlichkeit halber ein Filter auf den Stereotype ‚Bösewicht‘ als Beispiel gelegt wurde. Zudem wird für die vorliegende Auswertung nicht nur die Häufigkeit des Vorkommens alleine gewertet – wobei hier ein Mindestvorkommen von 10 gegeben sein muss – sondern es wird zudem über die ‚Zeit im Bild‘ gewichtet. Es zählt demnach nicht das reine Auftreten eines Kostüms im Film, dann hätte jedes Kostüm den gleichen Wert, sondern auch die Dauer, die ein Kostüm im Verhältnis zur gesamten Filmdauer zu sehen ist. Mit den aktuellen 20 Filmen pro Genre ist die Gewichtung durchaus noch gewagt – hier wären fraglos größere Datenmengen wünschenswert – da ein Film wie THE BREAKFAST CLUB – DER FRÜHSTÜCKSKLUB, in dem die Charaktere mit einer Ausnahme

den ganzen Film über nur ein Kostüm tragen, aktuell noch stark dominierend sein können. Allerdings soll die vorgenommene Gewichtung dazu beitragen, dass Kostüme, die nur sehr kurz im Bild sind, gegenüber Kostümen, die einen ganzen Film prägen, mit unterschiedlicher Gewichtung in die Hypothesenbildung, und damit später in die Muster als bewährte, kostümspezifische Designlösungen, also als Konventionen in der filmisch-vestimentären Kommunikation, mit aufgenommen werden.

Wahrscheinlichkeit	Regel
0,683	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Ring = Vorhanden
0,641	Intrigant = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Gilet = Vorhanden
0,640	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Holster = Vorhanden
0,640	Bösewicht = Vorhanden -> Holster = Vorhanden
0,603	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Revolver = Vorhanden
0,603	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Holster = Vorhanden
0,545	Bösewicht = Vorhanden, Helfer = Vorhanden -> Halstuch = Vorhanden
0,545	Bösewicht = Vorhanden, Helfer = Vorhanden -> Akubra = Vorhanden
0,538	Intrigant = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Anzughose = Vorhanden
0,511	Bösewicht = Vorhanden -> Revolver = Vorhanden
0,511	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Revolver = Vorhanden
0,462	Intrigant = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Ledermantel = Vorhanden
0,455	Bösewicht = Vorhanden, Helfer = Vorhanden -> Gewehr = Vorhanden
0,455	Bösewicht = Vorhanden, Helfer = Vorhanden -> Melone = Vorhanden
0,455	Bösewicht = Vorhanden, Helfer = Vorhanden -> Schleife = Vorhanden
0,397	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Halstuch = Vorhanden
0,397	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Schleife = Vorhanden
0,353	Bösewicht = Vorhanden -> Hemd = Vorhanden
0,353	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Hemd = Vorhanden
0,353	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Cowboystiefel = Vorhanden
0,353	Bösewicht = Vorhanden -> Cowboystiefel = Vorhanden
0,344	Bösewicht = Vorhanden -> Patronengurt = Vorhanden
0,344	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Patronengurt = Vorhanden
0,327	Bösewicht = Vorhanden -> Lange Hose = Vorhanden
0,327	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Lange Hose = Vorhanden
0,322	Bösewicht = Vorhanden -> Gilet = Vorhanden
0,322	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Gilet = Vorhanden
0,317	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Sporen = Vorhanden
0,308	Intrigant = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Messer = Vorhanden
0,301	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Akubra = Vorhanden
0,301	Bösewicht = Vorhanden -> Akubra = Vorhanden
0,287	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Jackett = Vorhanden
0,287	Bösewicht = Vorhanden -> Jackett = Vorhanden
0,286	Eiskalter = Vorhanden, Bösewicht = Vorhanden -> Chaps = Vorhanden
0,285	Bösewicht = Vorhanden -> Businesshemd = Vorhanden
0,285	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Businesshemd = Vorhanden
0,221	Bösewicht = Vorhanden, Geschlecht = männlich -> Halstuch = Vorhanden
0,221	Bösewicht = Vorhanden -> Halstuch = Vorhanden

Abb. 34b: Ausschnitt von Assoziationsregeln im Miningmodell-Viewer

Da die ersten zwei Regeln des Beispiels auf der linken Seite zwei unterschiedliche Stereotypen aufweisen, – sie besagen, dass wenn ein Rolle den Stereotypen ‚Eiskalter‘

und ‚Bösewicht‘ angehört, diese zu 68% auch einen ‚Ring‘ und bei den Stereotypen ‚Intrigant‘ und ‚Bösewicht‘ diese zu 64% ein Gilet aufweisen – können sie nicht zur Bestimmung der Kostümkomposition des reinen ‚Bösewichts‘ herangezogen werden. Die darauffolgenden Regeln, bei denen bei einigen nur der ‚Bösewicht‘ angegeben ist, lassen aber eine erste Hypothesenbildung, welche Basiselemente sich als bewährte Lösung für die Kommunikation des ‚Bösewichts‘ – der nach den vorliegenden Regeln zudem meist männlich ist – im Genre Western identifizieren lassen, zu: So haben 64% der Rollen mit dem Stereotyp ‚Bösewicht‘ das Basiselement ‚Holster‘ in ihrer Kostümkomposition, 51% einen ‚Revolver‘, 35% ein ‚Hemd‘, 35% ‚Cowboystiefel‘, 34% einen ‚Patronengurt‘, 32% eine ‚Lange Hose‘, 32% ein ‚Gilet‘, 30% einen ‚Akubra‘, 28% ein ‚Jackett‘, 28% ‚Chaps‘, 28% ein ‚Businesshemd‘ und 22% ein Halstuch. Auch wenn 22% bei dem ‚Halstuch‘ auf den ersten Blick nicht sonderlich überzeugend anmutet, soll noch einmal darauf hingewiesen werden, dass mit der minimalen Unterstützung $u \geq 10$ sichergestellt ist, dass nur Regeln, die in mindestens 10 Kostümen im Korpus zu finden sind, berücksichtigt werden. Indem direkt auf Regeln fokussiert wird, die häufig auftreten, hier mit der untersten Grenze ein Auftreten von mindestens 10 Mal, soll die für die Muster nötige ‚Bewährung‘ der Designlösung für die Hypothesenbildung sichergestellt werden.

Als erste Ausgangshypothese der Kostümkomposition der Basiselemente als etablierte Konvention für die Kommunikation des ‚Bösewichts‘ kann damit die Zusammenstellung von {Holster, Revolver, Hemd, Cowboystiefel, Patronengurt, Lange Hose, Gilet, Akubra, Jackett, Chaps, Businesshemd, Halstuch} dienen. Wobei das Vorkommen von ‚Hemd‘ und ‚Businesshemd‘, als zwei Basiselemente der Oberkörperbekleidung, die sich gegenseitig ausschließen, auf erste notwendige Entscheidungen, was in die Hypothesenbildung mit einfließt und was nicht, hinweisen. So gibt es nun die Möglichkeiten, entweder in der Komposition zwei alternative Oberkörperbekleidungen aufzunehmen, nur die Variante, die häufiger vorkommt zu werten oder die Basiselemente zu kombinieren, in dem in der Taxonomie die gemeinsame Oberklasse ausgewählt wird. Da im vorliegenden Fall das ‚Businesshemd‘ nur eine formgebende Spezifizierung der übergeordneten Klasse ‚Hemd‘ ist, und diese damit schon die Attribute der darunterliegenden Klasse beinhaltet, soll hier das ‚Hemd‘, auch in Hinblick auf die Wahrscheinlichkeit, für die Hypothesenbildung genutzt werden. In anderen Fällen ist die Entscheidung etwas schwieriger, beispielsweise wenn sich die Basiselemente gegenseitig ausschließen, wie es bei Pumps und Ballerinas der Fall wäre. Hier soll das Basiselement mit den höchsten Werten der Wahrscheinlichkeit für eine erste

Hypothese – die es zu validieren gilt – mit einfließen. Dass dies für die Muster selbstredend mit einer groben Vereinfachung einhergeht, ist durchaus gewollt. Denn, auch wenn die Muster auf die abstrahierte Darstellung der signifikanten Elemente abzielen, geht das Wissen und der Zugang zu Varianz und spezifischen Fällen in den einzelnen Filmen in der MUSE-Werkzeugumgebung nicht verloren, sondern durch die Verlinkung der Muster mit den konkreten Kostümen können die Muster als ein Einstiegspunkt zu den unterschiedlichen konkreten Lösungen als Beispiele für die Anwendung des Musters gewertet werden.

Die erste Zusammenstellung der Basiselemente, welche den Stereotyp ‚Bösewicht‘ potentiell kommunizieren, kann nun um Angaben zu den Ausprägungen der Basiselemente erweitert werden. Sprich, dem schon beschriebenen Schema folgend, können mit dem Input-Set ‚Rolle Stereotyp‘ und ‚Geschlecht‘ zusätzlich die Output-Sets ‚Basiselement Design‘, ‚Basiselement Farbe‘, ‚Basiselement Material‘ und ‚Basiselement Zustand‘ untersucht werden. Wobei sich hierbei feststellen lässt, dass bei den männlichen ‚Bösewichten‘ der Westernfilme das Design zu 95% unifarbene Basiselemente, die Farben zu 32% Basiselemente mit Schwarz und zu 22% mit Dunkelbraun, die Materialien zu 34% Basiselemente in Leder und zu 32% Baumwollstoff und der Zustand zu 44% abgetragene Basiselemente als Teil des Kostüms aufweisen. Auch wenn diese Regeln ein erstes Bild des ‚Bösewichts‘ zeichnen, müssen die jeweiligen Basiselementattribute nun bestimmten Basiselementen zugeordnet werden und hierbei können die OLAP-Würfel helfen. Sprich, die so entstandene erste Hypothese der Kostümkomposition des ‚Bösewichts‘ muss nun durch den OLAP-Würfel sowohl verifiziert, wie auch durch konkrete Abfragen präzisiert und erweitert werden.

Eine mögliche Frage der Präzisierung wäre nun nach der genauen Verteilung der Farben zu den jeweiligen Basiselementen, hier basierend auf der identifizierten Basiselementzusammenstellung des Stereotyps ‚Bösewicht‘ aus der Hypothesenbildungsphase. Dazu müssen nun im Excel-Frontend diejenigen Tabellenfelder ausgewählt und als Wert, Zeile, Spalte oder Filter definiert werden, die für die gegebene Fragestellung Relevanz haben. Abbildung 35a veranschaulicht die Zusammenstellung der Tabellen-Felder für die vorliegende Fragestellung, während Abbildung 35b die Filtereinstellungen und erste Ergebnisse aufzeigt.

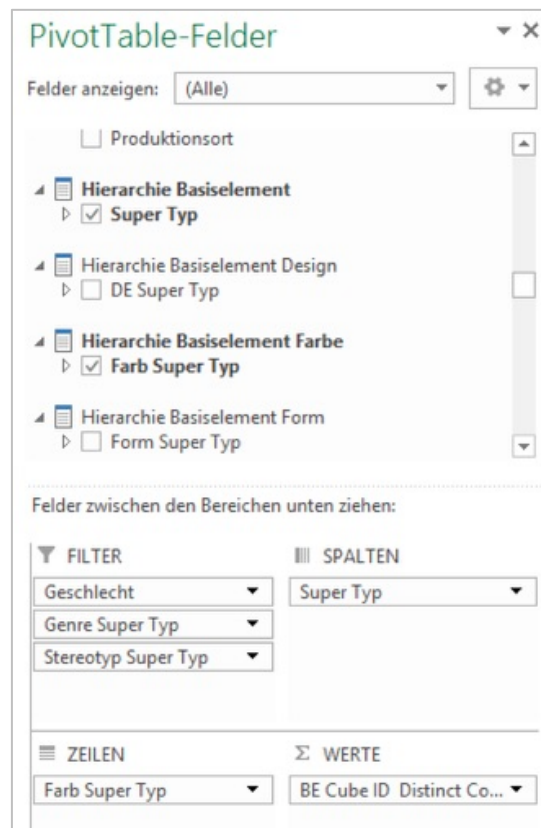


Abb. 35a: Ausschnitt der Tabellen-Felder für eine exemplarische OLAP-Würfel-Abfrage

Wie in Abbildung 35a zu sehen ist, wird als Wert, als sogenanntes ‚Measure‘, mit dem ‚BE Cube ID Distinct Count‘ die Anzahl von Basiselementauftreten als Maßeinheit für die vorliegende Fragestellung ausgewählt. Da die Frage auf einzelne Basiselemente und deren Farben abzielt, werden mit dem ‚Farb Super Typ‘ in den Spalten und dem ‚Super Typ‘ in den Zeilen jeweils die taxonomisch aufgebaute hierarchische Form der Darstellung, im Gegensatz zu einer Listenform aller Werte, gewählt, die es erlaubt, die Daten sowohl auf höherer Ebene innerhalb der Taxonomie, wie auch immer tiefere Ebenen hin zu den ‚Blattknoten‘ des ‚Taxonomie-Baums‘, zu betrachten. Durch ‚Geschlecht‘, ‚Genre Super Typ‘ und ‚Stereotyp Super Typ‘ in den Filtern, kann der Fokus spezifisch auf das Interessenfeld gelegt werden. Für das vorliegende exemplarische Auswertungsbeispiel werden hier, wie Abbildung 35b im oberen Viertel zeigt, die Filter auf das Geschlecht ‚männlich‘, das Genre ‚Western‘ – und da es sich hier wieder um einen ‚Super Typ‘, also die hierarchische Form handelt, beinhaltet diese Auswahl des ‚Westerns‘ auch die Sub-Genres der Klasse – und den Stereotyp Super Typ ‚Bösewicht‘ mit seinen Sub-Stereotypen gelegt.

Geschlecht	männlich	
Genre Super Typ	Western	
Stereotyp Super Typ	Bösewicht	
BE Cube ID	Distinct Count	Spaltenbeschriftungen
Zeilenbeschriftungen	+ Basiselemente	
Farben		6306
Farben		3
+ Glänzende Farben		1799
- Primärfarben		600
- Blautöne		235
Blautöne		1
Dunkelblau		145
Hellblau		49
Mittelblau		65
+ Gelbtöne		91
+ Rottöne		343
+ Sekundärfarben		233
+ Tertiärfarben		2376
+ Unbunt		3601
Gesamtergebnis		6306

Abb. 35b: Filtereinstellungen und erste Ergebnisse der exemplarischen OLAP-Würfel-Abfrage

Die ersten Ergebnisse dieser OLAP-Abfrage zeigen, wie in Abbildung 35b zu sehen, erstmals alle Basiselemente und deren Farbnennungen, die dem Western als männlicher ‚Bösewicht‘ zugeordnet werden können. Zudem ist hier mittels der ‚Primärfarben‘ bereits verdeutlicht, wie man durch das sogenannte ‚drill-down‘ die hierarchische Darstellung nutzen kann, um präzisere Informationen zu den darunterliegenden Klassen zu erhalten: So zeigt die Übersicht, dass 600 der 6306 Farbnennungen von Basiselementen, welche dem Western als männlicher ‚Bösewicht‘ zugeordnet werden können, Primärfarben enthalten, davon sind 235 Nennungen den ‚Blautönen‘ zugewiesen und diesen wiederum wurden 145 Fälle ‚Dunkelblau‘, 49 ‚Hellblau‘ und 65 ‚Mittelblau‘ zugeordnet. Was hier zudem zu Tage tritt ist, dass die Gesamtsumme der Basiselemente einer Ebene nicht zwangsläufig mit der Anzahl der höheren Ebene korreliert. So summieren sich die 235 ‚Blautöne‘, mit den 91 ‚Gelbtönen‘ und den 343 ‚Rottönen‘ zu 669, nicht zu den angegebenen 600 Nennungen in den ‚Primärfarben‘. Dies ist dem Umstand geschuldet, dass ein Basiselement mehr als eine Farbnennung haben kann, denn häufig weisen Basiselemente mehr als eine Farbe auf, wie beispielsweise, wenn der Kragen und die Manschetten eines Hemdes unterschiedliche Farben haben.

Aufbauend auf der Hypothese der Basiselementzusammenstellungen {Holster, Revolver, Hemd, Cowboystiefel, Patronengurt, Lange Hose, Gilet, Akubra, Jackett, Chaps, Halstuch} des ‚Bösewichts‘ aus der Phase des Mining können nun gezielt die Farben für die einzelnen Basiselemente bestimmt werden, wie in Abbildung 35c zu sehen

ist. Hierbei sind die Tabellen- und Filtereinstellungen von den Abbildungen 35a und 35b gleichgeblieben, außer dass anstelle des ‚BE Cube ID Distinct Count‘ als ‚Measure‘ die ‚Spieldauer‘, wie oben rechts in Abbildung 35c zu sehen ist, angegeben ist. Wie für die Nutzung des Mining Algorithmus die zeitliche Gewichtung mit in die Ergebnisse eingeflossen ist, soll hier nicht jedes Kostüm als einmalig genannt, sondern je nach Dauer, die das Kostüm im Bild ist, gewichtet werden. Indem die ‚Spieldauer‘, bei welcher durch das Aufsummieren aller Timecodes nicht die Anzahl der Nennungen eines Basiselements oder eines Attributs über einem Basiselement, sondern deren Dauer im Bild angegeben wird, ist so eine Maßeinheit gewählt, die eine Prägung von Kostümen mit langer Spieldauer gegenüber Kostümen mit kurzer Spieldauer berücksichtigt.

Spieldauer											
Spa. T											
Basiselemente											
Bein zugehörige Te Externe Fuß zugehörig Hals zuge Kopf Oberkörper zugehörige Te Taille zugehörige Te											
Bein Bein zugehö Waffe Fuß zugehörig Hals zuge Kopf Oberkörper zugehörige Be Taille zugehörige A											
Chaps Hose Feuerw Schuhe Tuch Hut Hemd Jacke Weste Gürtel Holster											
Lange Hose Revolver Stiefel Halstuch Cowboy Hut Sakko Gilet Patronengurt											
Zeilenbeschriftungen											
Cowboystiefel Akubra Jackett											
Farben	25944	351207	118850	72049	78856	66300	285551	34148	35915	85733	195639
Farben			121								
Glänzende Farben	9383	21591	70722	12134	732	10981	19771	1823	12116	83600	67647
Metallfarben	9383	21591	70722	12134	732	10981	9617	1823	12116	83600	67647
Gold	2030	2277	10918	5352	732	513	5310	9	5604	31002	28177
Kupfer		1223	452				149		100		
Metallfarben		370	4181	1114			260			1798	
Silber	7353	17721	56790	6385		10468	3898	1814	7440	50959	39470
Perlmutter			763				10154				
Primärfarben	728	16058	281	820	34279	701	53948	1208	7064		4840
Blautöne	728	6671		103	11596		36118	1128	3604		
Blautöne							149				
Dunkelblau	622	3630		103	6430		18950	1128	3604		
Hellblau	106	138			4937		8002				
Mittelblau		3130			229		12396				
Gelbtöne		5271			1523	701	3002	317	501		211
Rottöne	622	5199	281	717	22818		19581	397	3369		4629
Blutrot	622	551		717	5271		6670	317	577		
Pink							98				
Rosa					735		2525				
Rostrot		2439	281		432		1640		2365		3677
Weinrot		2209			16380		9512	397	427		952
Sekundärfarben		8541			4944		9843	138	3571		759
Grüntöne		6368			973		2882	138	2969		
Orangetöne		1808			2488		1367		606		759
Violettöne		365			2200		5594		100		
Tertiärfarben	22602	142026	56130	48545	17203	40129	45764	17951	16587	60453	156180
Brauntöne	22602	142026	56130	48545	17203	40129	45764	17951	16587	60453	156180
Brauntöne		34			39		1083				
Dunkelbraun	4069	25146	27611	26592	3465	30686	24325	14122	13160	33953	48723
Hellbraun	2256	18076	116	5105	11503	16108	19744	2493	3351	5669	67913
Mittelbraun	16394	109214	28567	20850	3312	5636	16171	5969	6808	26366	42407
Unbunt	5875	207655	77561	28428	46126	45703	234070	19022	20082	27794	42391
Grautöne		39654	15205	556	7891	15780	38976	5036	11802	1502	1192
Schwarz	4334	71391	60762	28325	19034	33359	28614	13966	11132	26437	40768
Weißtöne	1541	111871	5491	820	24248	10008	198972	1849	3156	1612	1612
Cremer	919	16153	3595	103	12097	8644	27180	812	1112	1357	1357
Reinweiß		5701	1896	717	11905	1364	91289	720	2362	255	255
Weißtöne	622	90017			246		95945	317			
Gesamtergebnis	25944	351207	118850	72049	78856	66300	285551	34148	35915	85733	195639

Abb. 35c: Ausschnitt aus einer exemplarischen OLAP-Würfel-Abfrage: Basiselementfarbverteilung

(Spieldauer)

Hiernach weisen die Farbnennungen, deren höchstes Vorkommen im Folgenden in Klammern hinter dem jeweiligen Basiselement angegeben ist, in dem untersuchten Korpus bei männlichen ‚Bösewichten‘ aus dem Western auf eine ‚Lange Hose‘ (109217) und ‚Chaps‘ (16394) in Mittelbraun, einen ‚Revolver‘ (56790) in Silber, ‚Cowboystiefel‘ (28325) einen ‚Akubra‘ (33359) und ein ‚Halstuch‘ (19034) in Schwarz, ein ‚Hemd‘/‚Businesshemd‘ (95945) in Weißtönen, ein ‚Jackett‘ (14122) und ‚Gilet‘ (13160) in Dunkelbraun, ein ‚Holster‘ (67913) in Hellbraun und eine ‚Patronengurt‘ (50959) in Silber und (33953) in Dunkelbraun hin.

Dass bei dem Patronengurt das Silber so dominant ist, zeigt, wie wichtig die Interpretation und Verifizierung der Daten ist. So kann mit dem Wissen um die Zusammensetzung des Basiselementes aus einem Band und einem Verschluss das hier dominante Silber für den Verschluss um ein Band in Dunkelbraun erweitert werden. Was hiermit unterstrichen wird, ist, dass auch für die Auswertung nicht nur Wissen über die Daten und deren Struktur, sowie die Analysetools wichtig ist, sondern auch spezifisches Wissen über die Domäne nötig ist, um Ergebnisse zu erklären, diese einzuordnen und zu interpretieren. Da aber nicht bei allen Basiselementen etwaige Auffälligkeiten und Unklarheiten so leicht auszuräumen sind, ermöglichen die erfassten Daten in diesem Fall zwei weitere Abfrage zu den Farben. So kann hier einerseits statt der Nennung aller Farben eines Basiselements auf die Nennung der dominanten Farben eines Kostüms gewechselt werden, damit würde so etwas wie die Farbe eines Verschlusses nicht mehr mit einfließen, oder andererseits der Fokus nur auf die Farben derjenigen Teilelemente gelegt werden, die beispielsweise großflächiger sind, so wäre etwa das Vorderteil eines Basiselements meist großflächiger gegenüber den Knöpfen desselben. Zusätzlich können durch die Abfrage der Farbeigenschaften, die dann bestimmten Farben in ihrer Ausprägung noch einmal geschärft werden.

Bevor nun in dieser Weise nicht nur mit den Farben, sondern mit dem Design, den Materialien und den Zuständen der Basiselemente, um nur ein paar zu nennen, verfahren werden kann, um die am häufigsten genutzte Form der Kommunikation in dem untersuchten Korpus zu identifizieren, muss auch überprüft werden, ob die ausgewählten Basiselemente oder deren Attribute auch als ‚bewährt‘ gelten, denn nur solche bewährten Nennungen können in die Musterindikatoren einfließen. Dies kann mittels der im Kontext von Musteridentifikation zu findenden ‚Rule of three‘³⁹⁵ geschehen, welche besagt, „A pattern can be called a pattern only if it has been applied to a real world solution at least

³⁹⁵ Rule of Three. URL: <http://wiki.c2.com/?RuleOfThree> (01.05.2018).

three times“³⁹⁶. Allerdings ist die hier gewählte Anzahl von mindestens drei Anwendungen völlig willkürlich gewählt und muss je nach Domäne angepasst und bestimmt werden, wobei generell ein häufigeres Auftreten als drei wünschenswert ist. Für die Zusammenstellung der Basiselemente wurde bereits mit der Unterstützung von mindestens 10 bei der Anwendung des Apriori-Algorithmus sichergestellt, dass nur bei einem Vorkommen in mindestens 10 Kostümen die Regeln gewertet werden. In der Validierungsphase kann über die Maßeinheit der Anzahl von Nennungen sichergestellt werden, dass durch die gewählte Gewichtung der Kostüme über die Zeit nicht ein Kostüm, welches über einen ganzen Film zu sehen ist, die Grundlage der Musterabstraktion darstellt, sondern erst wenn ein konkretes Basiselemente, seine Attributsausprägungen oder seine Zustände als konkrete Lösung eines Designproblems mindestens 10 mal nachgewiesen sind, diese in ein Muster einfließen. Hierzu kann, wie Abbildung 35d zeigt, der Measure ‚BE Cube ID Distinct Count‘ ausgewählt werden und hierüber überprüft werden, dass jede der Farbausprägungen mindestens 10 Anwendungsfälle im Korpus aufweisen. Zudem sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die unterschiedlichen Varianten der Ausprägungen als Beispiele, auch wenn sie nicht in das Muster als ‚etablierte Konvention‘ mit einfließen, in den Anwendungsbeispielen der Muster erhalten bleiben.

Nichtsdestotrotz ist die reine Zusammenstellung, ob nun bestimmt durch die Häufigkeit des Auftretens oder die Dauer, nicht ausreichend. So muss hier über die Häufigkeit der Basiselemente und deren Ausprägung hinaus vor allem die vorkommenden Kombinationen derselben beachtet werden. Erst wenn es – um bei dem Mindestvorkommen von 10 zu bleiben – 10 Kostüme gibt, bei denen die als am wahrscheinlichsten identifizierten Basiselemente als Kombination vorkommen, kann von einem Musterindikator gesprochen werden. Die Kombination von Basiselementen und deren Attribute kann sowohl bereits in der Hypothesenphase über die Assoziationsregeln und einer Wahrscheinlichkeitsbewertung dieser geschehen, über den OLAP-Würfel, indem die Kostüme, welche die als am wahrscheinlichsten identifizieren Basiselemente enthalten, verglichen werden, als auch über das Betrachten der Kostümgraphen im MUSE-Repository. Zudem muss inhaltlich beispielsweise hinterfragt und geprüft werden, in wieweit sich diese so identifizierte Darstellung des ‚Bösewichts‘ vom ‚Standard Mann‘ oder anderen Stereotypen des Western unterscheidet, oder ob es Elemente gibt, wie zum Beispiel die deutliche Dominanz der Farbe Schwarz, die generell

³⁹⁶ Ebd.

der Charaktereigenschaft ‚böse‘ als eine Facette des ‚Bösewichts‘ zugeordnet werden kann, wie auch methodisch Änderungen und Erweiterungen der Datenlagen, zum Beispiel durch die Erfassung weiterer Filme, einen starken Einfluss auf die Musterindikatoren, und so auch auf die Muster, haben können.

BE Cube ID Distinct Count		Spalt ▾									
▢ Basiselemente											
▢ Bein zugehörige Teil ▢ Externe ▢ Fuß zugehörig ▢ Hals zugel ▢ Kopf z ▢ Oberkörper zugehörige Teil ▢ Taille zugehörige Teil											
▢ Bein : ▢ Bein zugehö ▢ Waffe ▢ Fuß zugehörig ▢ Hals zugel ▢ Kopf z ▢ Oberkörper zugehörige Be ▢ Taille zugehörige Acc											
Chaps ▢ Hose ▢ Feuerw. ▢ Schuhe ▢ Tuch ▢ Hut ▢ Hemd ▢ Jacke ▢ Weste ▢ Gürtel ▢ Holster											
▢ Lange Hose ▢ Revolver ▢ Stiefel ▢ Halstuch ▢ Cowboy Hut ▢ Sakko ▢ Gilet ▢ Patronengurt											
Zeilenbeschriftungen ▾		Cowboystiefel			Akubra		Jackett				
▢ Farben	46	659	273	127	206	175	695	127	169	220	293
▢ Farben			1								
▢ Glänzende Farben	18	39	159	20	5	16	63	7	39	196	126
▢ Metallicfarben	18	39	159	20	5	16	38	7	39	196	126
Gold	5	8	16	6	5	3	19	1	17	63	52
Kupfer		3	2				1		1		
Metallicfarben		2	13	7			1			8	
Silber	13	26	132	8		13	17	6	24	127	74
Perlmutter			2				25				
▢ Primärfarben	3	38	1	2	89	2	126	6	23		4
▢ Blautöne	3	25		1	29		79	5	8		
Blautöne							1				
Dunkelblau	2	18		1	21		32	5	8		
Hellblau	1	3			5		22				
Mittelblau		8			3		33				
▢ Gelbtöne		9			4	2	10	1	5		1
▢ Rottöne	2	9	1	1	63		51	2	12		3
Blutrot	2	3		1	24		14	1	2		
Pink							1				
Rosa					6		9				
Rostrot		2	1		4		9		7		2
Weinrot		4			29		22	2	3		1
▢ Sekundärfarben		22			23		41	1	17		2
▢ Grüntöne		17			10		24	1	15		
▢ Orangetöne		4			5		3		2		2
▢ Violettöne		1			9		14		1		
▢ Tertiärfarben	41	225	130	67	39	101	125	57	75	155	202
▢ Brauntöne	41	225	130	67	39	101	125	57	75	155	202
Brauntöne		1			1		3				
Dunkelbraun	15	97	87	32	13	75	53	49	50	103	123
Hellbraun	10	49	1	4	19	21	52	7	17	10	10
Mittelbraun	18	103	43	35	8	26	38	12	35	48	72
▢ Unbunt	10	407	160	70	124	114	556	81	97	68	100
▢ Grautöne		137	36	5	27	24	134	20	40	3	4
Schwarz	5	247	105	69	64	77	97	61	63	64	94
▢ Weißtöne	5	59	26	2	53	26	449	13	15	5	5
Creme	3	35	11	1	22	24	98	9	10	4	4
Reinweiß		11	15	1	28	2	359	3	6	1	1
Weißtöne	2	13			3		32	1			
Gesamtergebnis	46	659	273	127	206	175	695	127	169	220	293

Abb. 35d: Ausschnitt aus einer exemplarischen OLAP-Würfel-Abfrage: Basiselementfarbverteilung

(Nennung pro Vorkommen)

Auch muss hier darauf hingewiesen werden, dass die Ergebnisse der bisher angewandten Mining Algorithmen – wenn auch für die exemplarische Zusammenstellung der Basisselemente des Bösewichts durchaus anwendbar – in vielen anderen Abfragen aktuelle noch nicht die Erwartungen an eine solche Analyse, als das Herausarbeiten von Auffälligkeiten und Zusammenhängen in den Daten, erfüllt. Dies mag einerseits daran liegen, dass die Daten durch die taxonomische Strukturierung komplex und mit zu vielen Details erfasst sind, als das hier ‚sinnvolle‘ Regeln entstehen, wie auch daran, dass die

Auswahl der Algorithmen noch nicht die passendste für den vorliegenden Anwendungsfall ist. Trotz gegebener Limitationen, sowohl in der noch Ausstehenden Erprobung weiterer Algorithmen und vielversprechender weiterführender Verfahren, wie dem ‚Machine Learning‘, wie auch in der Erweiterung bereits durchgeführter Untersuchungen zu noch offenen Fragestellungen und mehr Details, deren Antworten potentiell in den Daten vorhanden sind, soll hierdurch eine Machbarkeit dargestellt und bestätigt werden, wie Musterindikatoren in den Daten identifiziert werden können. Indem die Kostümdaten, im Sinne der ‚Open Data‘³⁹⁷ Bestrebung, frei verfügbar für jeden herunterladbar sind,³⁹⁸ soll zudem eine Möglichkeit geschaffen werden, anderen Forschern und Interessierten Zugriff auf die Daten zu gewähren, um diese erneut zu analysieren und nach weiteren Fragestellungen hin zu untersuchen, sowie potentielle Synergien in der Kombination mit anderen Datensätzen zu erlauben.

Nach dem Durchlaufen der erläuterten Schritte für die verschiedenen kostümrelevanten Parameter kann nun ein Musterindikator für den ‚Bösewicht‘ erstellt werden. Diese Hinweise auf ein Muster gilt es nun in das Musterformat zu überführen.



4.6. Kostümmuster

Ein Kostümmuster beschreibt, wie bereits dargelegt, auf abstrahierte Weise eine bewährte Lösung eines wiederkehrenden Kostümdesignproblems. Ein mögliches Kostümdesignproblem in diesem Zusammenhang könnte beispielsweise das Finden eines adäquaten textilen Ausdrucks durch die Auswahl der Basiselemente, Farben und Materialien für die Darstellung eines ‚Sheriffs‘ oder eines ‚aktiven Charakters‘ sein. Als Dokumentationstechnik für abstrahierte Wissensbausteine in Form eines Problem-Lösungspaares, besteht ein Muster aus vorgegebenen Sektionen, sprich, einem Musterformat, welches je nach Anforderungen der Domäne etwas angepasst werden muss. Das ursprüngliche Musterformat, eingeführt von Christopher Alexander, weist folgende Sektionen auf:

For convenience and clarity, each pattern has the same format. First, there is the picture, which shows an archetypal example of that pattern. Second, after the picture, each pattern has an introductory paragraph, which sets the context for the pattern, by explaining how it helps to complete certain larger patterns. Then there are three diamonds to mark the beginning of the problem. After the diamonds there is a headline, in bold type. This headline gives the essence of the problem in one or two sentences. After the headline comes the body of the problem. This is the longest section. It describes the empirical

³⁹⁷ Was ist Open Data? URL: <http://opendatahandbook.org/guide/de/what-is-open-data/> (21.07.2018).

³⁹⁸ Unter: <https://github.com/Muster-Suchen-und-Erkennen/muse-docker>.

background of the pattern, the evidence for its validity, the range of different ways the pattern can be manifested in a building, and so on. There, again in bold type, I like the headline, is the solution—the heart of the pattern—which describes the problem field of physical and social relationships which are required to solve the stated problem, in the stated context. This solution is always stated in the form an instruction—so that you know exactly what you need to do, to build the pattern. Then, after the solution, there is a diagram, which shows the solution in the form of a diagram, with labels to indicate its main components.

After the diagram, another three diamonds, to show that the main body of the pattern is finished. And finally, after the diamonds there is a paragraph which ties the pattern to all those smaller patterns in the language, which are needed to complete the pattern, to embellish it, to fill it out.³⁹⁹

Hierdurch hat sich eine, wie in Kapitel 3.3.1. bereits angedeutete Grobstruktur des Musterformats etabliert, das aus den Sektionen ‚Namen‘, ein prägnantes ‚Icon‘ des Musters, eine Einleitung, die den ‚Kontext‘ des Musters klärt, eine Sektion, in der das ‚Problem‘ beschrieben wird, gefolgt von dem Herzstück des Musters, der ‚Lösung‘ mit einer Lösungsskizze, sowie einem Abschnitt, in dem das Muster in ‚Beziehung‘ zu den anderen Mustern gesetzt wird. Was zudem häufige Anwendung findet, ist, dass die Problemstellung um eine Sektion der ‚Kräfte‘/‚Zwänge‘ erweitert wird, welche darlegt, warum ein bestimmtes Problem schwierig zu lösen sei, und die Zufügung einer Sektion der ‚Anwendungsbeispiele‘, welche mit der Bereitstellung konkreter Lösungen hilft, das Muster in einem Anwendungsfall umzusetzen. Das für die Domäne der Kostümmuster angepasste Format, das in der vorliegenden Arbeit Anwendung finden soll, wird im folgenden Kapitel beschrieben.

4.6.1. Kostümmusterformat

Erstmals eingeführt wurde das Kostümmusterformat im Jahr 2012⁴⁰⁰ und hat im Laufe der Arbeit mit den Mustern noch Anpassungen erfahren. Die Sektionen des Musterformats sollen im Weiteren einzeln vorgestellt werden:

1. Der Name: Jedes Kostümmuster wird zur besseren Lesbarkeit mit meist einem, manchmal auch mehreren Namen versehen, die das Muster so präzise wie möglich beschreiben.
2. Das Icon: ist eine grafische Repräsentation des Kostümmusters und soll als Erkennungsmerkmal fungieren. In dem es die wesentlichen Elemente des spezifischen Kostümmusters als Zeichnung, Skizze oder durch ein Foto erfasst und veranschaulicht, soll die Wiedererkennung eines Musters erhöht werden.
3. Das Problem: Die Sektion zur Beschreibung des Problems, welches mit dem Muster gelöst werden kann, ist eines der zentralen Elemente des Musters. Hier

³⁹⁹ Alexander/Ishikawa/Silverstein/Jacobson/Iiksdahl-King/Angel: A Pattern Language, 1977, S. xf.

⁴⁰⁰ Schumm/Barzen/Leymann/Ellrich: A Costume Pattern Language for Costumes in Films, 2012 S. C12f.

wird festgehalten, für welche filmisch-vestimentäre Botschaft das Kostümmuster eine Lösung transportiert.

4. Der Kontext: eines Kostümmusters klärt über die Einbettung des Kostümmusters auf, indem hier erfasst wird, wo dieses zu verorten ist. Dies bezieht sich auf Angaben dazu, ‚wo‘ das Muster in geographischem Sinne, ‚wann‘ in zeitlichem Sinne und in welchem Genre es verankert ist und Anwendung findet.
5. Die Zwänge: sind bei den Kostümmustern eine, da nicht immer anwendbar, optionale Sektion. Wenn anwendbar, werden hier die Zwänge beschrieben, welche die Lösung des vorliegenden Problems erschweren. Dies kann in Bezug auf die Kostümmuster inhaltlicher und praktischer Natur sein. Zwänge auf inhaltlicher Ebene reflektieren die Interpretationen und Gründe für das Kompositionsdesign eines Kostümmusters und werden durch die Spannung der diegetischen Welt definiert. Zwänge eher praktischer Natur können sich auf die konkrete Umsetzung eines Musters beziehen und auf das Muster wirkende Einflussfaktoren aufmerksam machen. Mögliche Einflussfaktoren sind beispielsweise Widersprüche und Ambivalenzen der Material- oder Farbaussagen untereinander, wie auch über das Kostüm hinausgehende filmische Mittel, die auf das Kostüm einwirken können, wie Aussehen des Schauspielers, das Lichtdesign oder das Setting, das die Kostümmaussage – hier als die Lösung aufgefasst – beeinflussen kann.
6. Die Lösung: stellt das essenziellste Element des Musters. Sie gibt die abstrakte Antwort darauf, wie man das Problem bewährt lösen kann. Bei den Kostümmustern ist die Lösung häufig ein Kompositionsgraph, welcher veranschaulicht, welche Basiselemente sich bei einer bestimmten Rolle etabliert haben, um diese zuverlässig darzustellen. So kann die Rolle eines ‚Sheriffs‘ stark vereinfacht beispielsweise über den ‚Cowboyhut‘, ‚Stiefel‘ und natürlich den ‚Sheriff-Stern‘ einem Rezipienten mit westlicher Mediensozialisation verständlich veranschaulicht werden. Allerdings können nicht nur komplette Outfits die Lösung eines Kostümmusters bilden, sondern es gibt Muster auf unterschiedlichen Abstraktionsebenen.⁴⁰¹ So können auch die Zusammenstellung einer Farbe mit einer Charaktereigenschaft eine häufig vorkommende bewährte Designlösung darstellen, genauso wie die Korrelation bestimmter Trageweisen

⁴⁰¹ Vgl. Falkenthal/Barzen/Breitenbücher/Fehling/Leymann/Hadjakos/Hentschel/Schulze: Leveraging Pattern Applications via Pattern Refinement, 2016, S. 45ff.

oder Zustände eines Kleidungsstücks mit Charaktereigenschaften zu einer Lösung eines Musters werden können.

7. Die Referenzen: liefern Verweise auf verwandte oder weiterführende Kostümmuster. Was hier anklingt, ist, dass Muster keine alleinstehenden Entitäten sind, sondern durch Relationen untereinander verbunden und als ein Netz von Mustern eine ‚Mustersprache‘ bilden. Als Teil einer Mustersprache verweist ein Muster auf ein nächstes, gibt Hilfestellung, welche potenziellen Probleme zu dem gesuchten auch auftreten können oder schlägt verwandte Muster vor.
8. Die Anwendungsbeispiele: wiederum verweisen auf die konkreten Lösungen, im Falle der Kostümmuster, auf die konkreten Kostüme, welche im MUSE-Repository gespeichert sind. Dies ist einerseits als Verifikation abstrakter Lösungen aus Sicht des Erkenntnisgewinns wissenschaftlich wichtig und sorgt dafür, dass Detailwissen und Varianzen erhalten bleiben, birgt andererseits praktischen Wert für die Arbeit mit Kostümen, indem sich in der Recherche auf abstrakter Ebene zuverlässig und zügig einem Designproblem genähert werden kann, um sich dann im Detail anzuschauen, wie andere dieses Problem konkret in verschiedenen Filmen gelöst haben.

Andere optionale Sektionen, welche zu Beginn der Arbeit mit den Kostümmustern angedacht waren,⁴⁰² wie die der ‚Applikation‘, im Sinne einer Anziehreihenfolge oder ‚Nähanleitungen‘ für bestimmte Kostüme, haben sich als zu spezifisch und stark praxisorientiert erwiesen und werden hier nicht mehr berücksichtigt, sind aber für eine Anwendung in der Arbeit mit Kostümen am Filmset durchaus als vielversprechend zu bewerten.

4.6.2. Beispiele von Kostümmustern

Mit dem Musterformat als Rüstwerkzeug und den Musterindikatoren als Ergebnis der Auswertung können Kostümmuster erstellt werden. Ein paar erste Beispiele der Muster der Kostümmustersprachen aus dem Genre Western und dem Genre der High-School-Komödie sollen hier vorgestellt werden, angefangen mit dem laufenden Beispiel des Bösewichts aus dem Genre Western.

Für die folgenden Muster sind, auch der Nachverfolgbarkeit und Verifizierbarkeit wegen, Graphiken, welche die Häufigkeitsverteilung des Vorkommens von

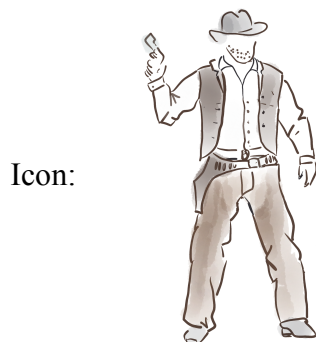
⁴⁰² Schumm/Barzen/Leymann/Ellrich: A Costume Pattern Language for Costumes in Films, 2012 S. C12f.

Basiselementen und/oder Attributen abbilden, mit beigefügt.⁴⁰³ Da die Anzahl der Kostüme, aus denen ein Muster abstrahiert wurde, häufig sehr groß ist, werden hier, dem Umfang geschuldet, in den Anwendungsbeispielen nur deren Häufigkeiten, zusammen mit einigen exemplarischen Kostümen oder Filme, angegeben.⁴⁰⁴ Die angegebenen 10 exemplarischen Anwendungsbeispiele pro Muster entsprechen jeweils den in dem Mustern angegebenen Lösungen und sollen die ‚Bewährung‘ der Lösung bestätigen. Die Verweise auf Filme in den Anwendungsbeispielen erfolgt über die Angabe des deutschen Titel, sowie dem Link zu dem Film im MUSE-Repository, während die Angabe von konkreten Kostümen dem angegebenen Schema folgt: FilmID, RollenID, KostuemID, Filmtitel, Rollenname, Zusatzinfos (wie Geschlecht, Stereotyp, Basiselemente, Kostümkurztext etc.) und dem Link zu dem jeweiligen Kostüm im MUSE-Repository. Da die Graphiken ein fester Teil des jeweiligen Musters sind, sollen sie hier nicht gesondert als Abbildungen beschriftet werden.

Was bei diesen exemplarischen Mustern bereits deutlich wird, ist, dass nicht alle Muster den gleichen Detailgrad aufweisen, hier beispielsweise anhand der Anzahl der für die Komposition identifizierbaren Basiselemente ersichtlich. So konnte das Muster des ‚Männlicher Western-Bösewicht‘ aus deutlich mehr Anwendungsbeispielen abstrahiert werden als das des ‚Männlicher Western-Gesetzhüter‘ und ist dadurch mit mehr spezifischen Details ausgestattet. Auch sind die Muster des Genre Westerns generell mit mehr Details versehen, als die des Genres High-School-Komödie, was dafür spricht, dass die Kostüme des Genres Western stärker konventionalisiert angelegt sind, als die Kostüme der High-School-Komödie, bei denen die vorherrschende Mode deutlich mehr Variationen erlaubt, als das historische Setting des Genre Western.

4.6.2.1 Kostümmuster aus dem Genre Western

Name: **Männlicher Bösewicht**



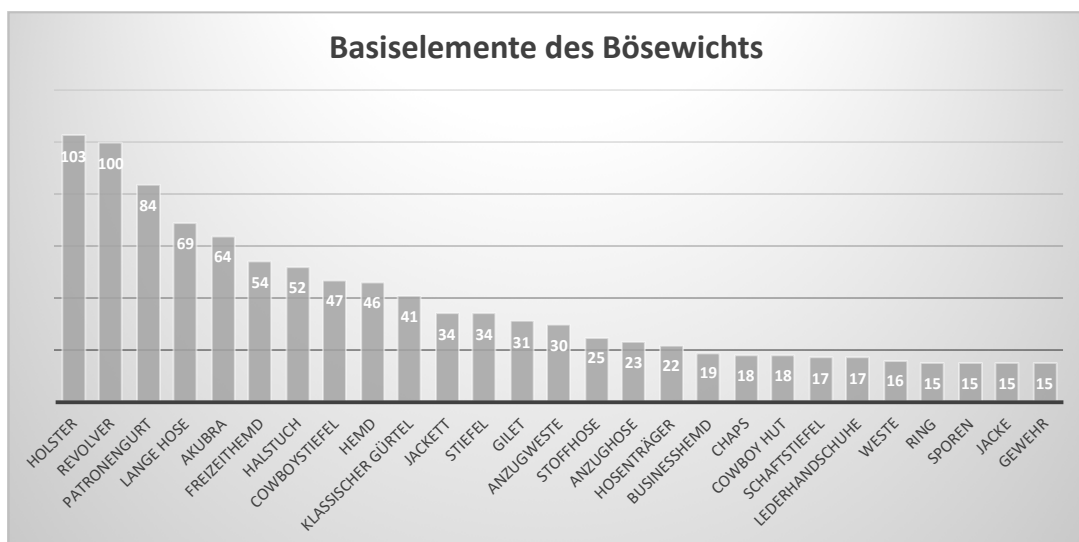
⁴⁰³ Datenbestand vom 17.07.2018.

⁴⁰⁴ Die kompletten Listen für den Bösewicht finden sich zur exemplarischen Ansicht im Anhang unter 9.1.

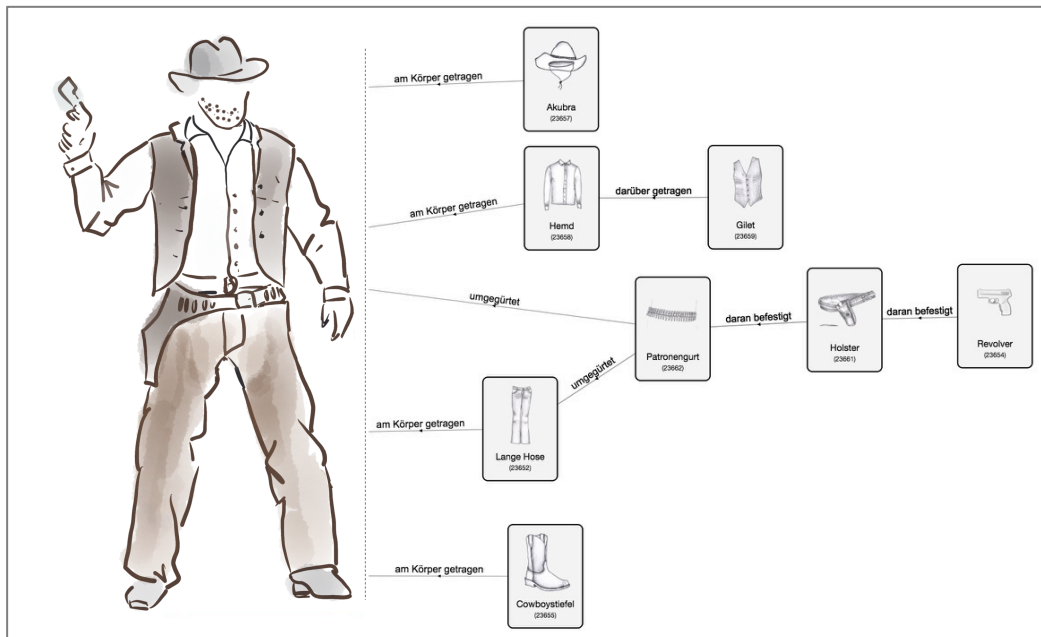
Problem: Wie kann ein Bösewicht in einem Film des Genres Western über das Kostüm dargestellt werden?

Kontext: Der männliche Bösewicht findet sich meist in Filmen, die in der Pionierzeit (Mitte bis spätes 19. Jahrhundert) im Westen von Nordamerika angesiedelt sind. Meist als Gegenspieler zu dem Helden der Geschichte erfüllt der Bösewicht in dem Filmen des Westerngenres eine wichtige Rolle und gehört zu dem festen Figureninventar des Genres. Was in der Graphik das Vorkommen der Basiselemente als Teil der Lösung durch ein erhöhtes Vorkommen von Chaps, Lederhandschuhen und Sporen – im Vergleich beispielsweise mit deren Vorkommen bei dem männlichen Gesetzeshüter – anklingt, ist, dass die Rolle des Bösewichts häufig auf dem Pferderücken ‚lebt‘ und als berittener ‚Unruhestifter‘ von außen in die Stadt kommt, um hier für Chaos zu sorgen.

Lösung: Um einen Bösewicht des Genres Western adäquat zu kleiden, zeigt die folgende Graphik das Vorkommen der am häufigsten zu beobachteten Basiselemente des Bösewichts.



Hierbei besteht die am häufigsten zu beobachtende Kombination aus ‚Lange Hose‘, ‚Hemd‘, ‚Revolver‘, ‚Cowboystiefel‘, ‚Akubra‘, ‚Gilet‘, ‚Holster‘ und ‚Patronengurt‘. Die folgende Lösungsskizze zeigt diejenigen Basiselemente, welche in Kombination besonders häufig genutzt werden um den männlichen Bösewicht den Rezipienten zu kommunizieren.



Die häufigsten Ausprägungen der identifizierten Basiselemente sind: Die ‚Lange Hose‘ ist meist mittelbraun, abgetragen und aus Baumwollstoff gefertigt, der ‚Revolver‘ silbernen, aus metallischem Material, die ‚Cowboystiefel‘ schwarz und abgetragen, die ‚Akubra‘ aus schwarzem Walkstoff und ebenso abgetragen, das ordentliche Baumwollstoff-‚Hemd‘ in Weißtönen gehaltene, das dunkelbraune ‚Gilet‘ aus Baumwollstoff mit Horn-Knöpfen versehen und sauber, sowie das ‚Holster‘ aus abgetragenen, hellbraunen Leder und der saubere Patronengurt mit Schnalle dunkelbraun.

Referenzen:

Tritt häufig auf mit: ‚**Männlicher Gesetzeshüter**‘⁴⁰⁵, ‚ Dame‘

Verwandte Muster: ‚ Mann‘, ‚ Dieb‘, ‚ Falschspieler‘

Beachte auch: ‚**Dominante Farben (im Genre Western)**‘, ‚Charaktereigenschaft Böse‘

Anwendungsbeispiele: Dieses Muster wurde aus insgesamt 206 konkreten Kostümen abstrahiert. Anbei die 10 Kostüme, welche genau die angegebene Komposition der Basiselemente des Musters enthalten. Die kompletten Listen konkreten Kostümen für den ‚Männlichen Bösewicht‘ finden sich zur exemplarischen Ansicht im Anhang unter 9.1.

- 68,40,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel","Dritter Schläger",männlich,Schläger,"Akubra, Freizeithemd, Gilet, Halstuch, Holster, Lange Hose, Patronengurt, Revolver, Stiefel","Rostrottes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/40/kostueme/1>

⁴⁰⁵ Die hervorgehobenen Muster werden im Folgenden vorgestellt, die andere sollen der Veranschaulichung von möglichen Referenzen dienen.

- 77,6,2,"Shang-High Noon","Nathan Van Cleef",männlich,Bösewicht,"Akubra, Anzughose, Businesshemd, Chaps, Gilet, Halstuch, Holster, Jackett, Patronengurt, Revolver, Ring, Schaftstiefel, Sheriffstern, Uhrenkette, Verband", "Schwarzer Anzug (schwarzes Hemd)",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/6/kostueme/2>
- 80,15,1,"Todeszug nach Yuma","Tucker ",männlich,Mobber,"Akubra, Freizeithemd, Gilet, Holster, Lange Hose, Mantel, Patronengurt, Revolver, Stiefel", "Mittelbrauner Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/15/kostueme/1>
- 85,5,1,"Für ein paar Dollar mehr","Groggy ",männlich,"Gangster, Bösewicht", "Akubra, Gilet, Halstuch, Hemd, Holster, Jackett, Klassischer Gürtel, Lange Hose, Lederhandschuhe, Patronengurt, Revolver, Schaftstiefel", "Brauner Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/5/kostueme/1>
- 91,16,1,"Rio Bravo"," Gangster",männlich,Gangster,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gilet, Halstuch, Holster, Jeans, Klassischer Gürtel, Patronengurt, Revolver", "Weißes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/16/kostueme/1>
- 91,17,1,"Rio Bravo"," Gangster",männlich,Gangster,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gilet, Halstuch, Holster, Klassischer Gürtel, Lange Hose, Patronengurt, Revolver", "Braunes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/17/kostueme/1>
- 91,18,1,"Rio Bravo"," Gangster",männlich,Gangster,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gilet, Holster, Klassischer Gürtel, Lange Hose, Patronengurt, Revolver", "Blaugraues Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/18/kostueme/1>
- 91,19,1,"Rio Bravo"," Gangster",männlich,Gangster,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gilet, Halstuch, Holster, Klassischer Gürtel, Lange Hose, Patronengurt, Revolver", "Braunes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/19/kostueme/1>
- 91,20,1,"Rio Bravo"," Gangster",männlich,Gangster,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gilet, Halstuch, Holster, Lange Hose, Patronengurt, Revolver, Tuch", "Kariertes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/20/kostueme/1>
- 91,26,1,"Rio Bravo"," Gangster",männlich,Gangster,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gilet, Halstuch, Holster, Klassischer Gürtel, Lange Hose, Patronengurt, Revolver", "Rotes Karohemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/26/kostueme/1>

Name: **Männlicher Gesetzeshüter**

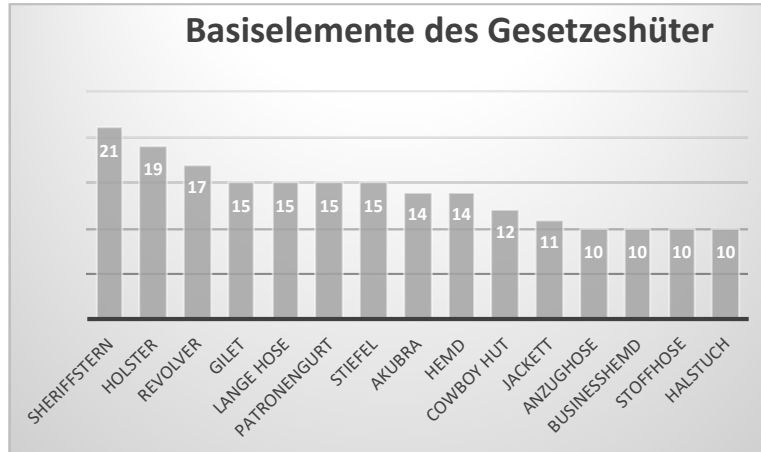
Icon:



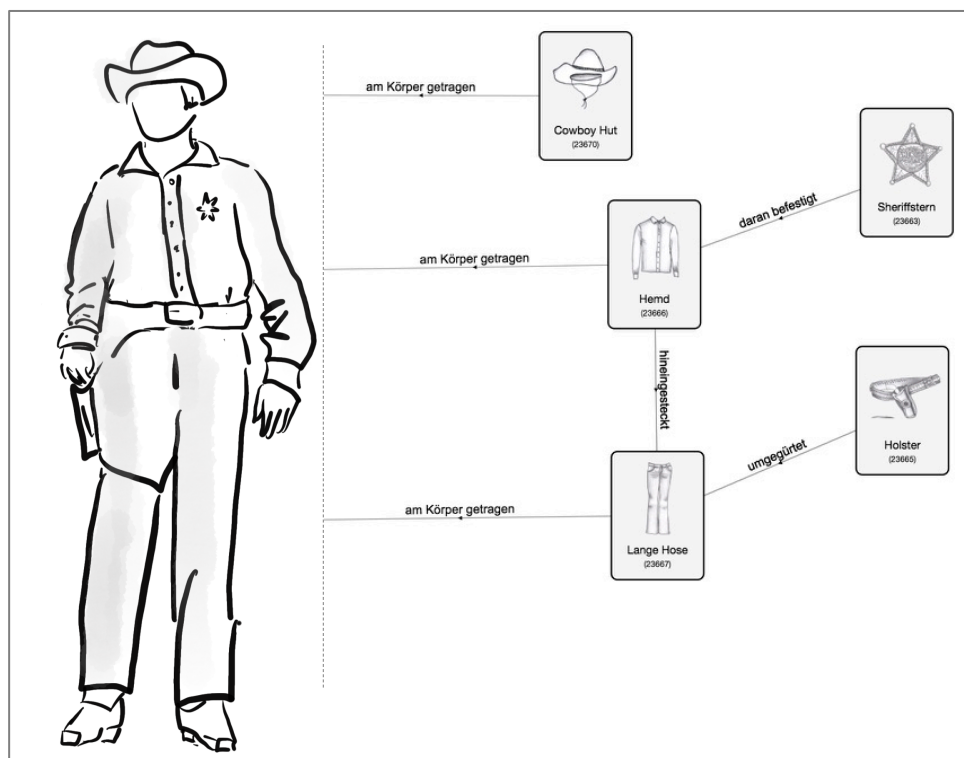
Problem: Wie kann ein männlicher Gesetzeshüter in einem Film des Genres Western über das Kostüm dargestellt werden?

Kontext: Der männlichen Gesetzeshüter findet sich meist in Filmen, die in der Pionierzeit (Mitte bis Spätes 19. Jahrhundert) im Westen von Nordamerika angesiedelt sind. Der männlichen Gesetzeshüter ist häufig der Held der Geschichte. Als feste Instanz der diegetischen Welt der Filme des Westerngenres erfüllt er beispielsweise in Form des ‚Sheriffs‘ oder des ‚Marshals‘ eine wichtige Rolle.

Lösung: Um einen Gesetzeshüter des Genres Western adäquat zu kleiden, zeigt die folgende Graphik, welche Basiselemente hier besonders häufig genutzt werden, um diesen den Rezipienten zu kommunizieren, wobei der ‚Sheriffstern‘ sich hier als das prägnanteste Basiselement darstellt.



Die am häufigsten zu beobachtende Kombination von Basiselemente in einem Kostüm bestehend aus ‚Sheriffstern‘, ‚Lange Hose‘, ‚Hemd‘, ‚Cowboy Hut‘ und ‚Holster‘ und wird in dem folgenden Kompositionsgraphen aufgezeigt.



Referenzen:

Tritt häufig auf mit: ‚**Männlicher Bösewicht**‘, ‚Dame‘

Verwandte Muster: ‚Sheriff‘,

Beachte auch: ‚**Dominante Farben (im Genre Western)**‘, ‚Charaktereigenschaft

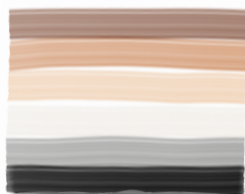
Gut‘

Anwendungsbeispiele: Anbei eine Auswahl von 10 Kostümen, aus den insgesamt 43 konkreten Kostümen zu diesem Muster, welche genau die angegeben Komposition enthalten.

- 68,3,2,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel","Zane Cooper",männlich,Gesetzeshüter,"Akubra, Anlasshemd, Anzughose, Gilet, Holster, Klassischer Gürtel, Krawatte, Reisetasche, Revolver, Sheriffstern, Stiefel, Zweireihiges Sakko","Rautenweste (Schiff und Wald)",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/3/kostueme/2>
- 69,20,1,Erbarmungslos,"Deputy Andy Russell",männlich,Gesetzeshüter,"Cowboy Hut, Flanellhemd, Gürtel, Holster, Sheriffstern, Stiefel, Stoffhose, Weste",Sheriff-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/69/rollen/20/kostueme/1>
- 74,21,1,"Django Unchained","Gill Tatum",männlich,Gesetzeshüter,"Cowboy Hut, Einreihiges Sakko, Hemd, Holster, Hosenträger, Revolver, Sheriffstern, Stoffhose",Marshal-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/21/kostueme/1>
- 74,30,1,"Django Unchained","Sheriff Gus ",männlich,Gesetzeshüter,"Cowboy Hut, Einreihiges Sakko, Hemd, Holster, Revolver, Sheriffstern, Stoffhose",Sheriff-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/30/kostueme/1>
- 77,27,1,"Shang-High Noon","Saddle Rock Deputy ",männlich,Gesetzeshüter,"Akubra, Arbeitshemd, Halstuch, Holster, Hosenträger, Lange Hose, Patronengurt, Sheriffstern, Stiefel","Blaues Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/27/kostueme/1>
- 78,7,1,"Open Range - Weites Land","Poole",männlich,Gesetzeshüter,"Akubra, Anzughose, Anzugsakko, Anzugweste, Halstuch, Handschellen, Holster, Klassischer Gürtel, Leinenhemd, Lodenmantel, Patronengurt, Revolver, Schaftstiefel, Sheriffstern, Unterhemd",Sheriff-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/7/kostueme/1>
- 80,18,1,"Todeszug nach Yuma","Marshal Wil Doane",männlich,Gesetzeshüter,"Akubra, Anzughose, Businesshemd, Gilet, Holster, Jackett, Patronengurt, Revolver, Schleife, Sheriffstern, Stiefel, Uhrenkette","Brauner Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/18/kostueme/1>
- 87,3,2,"Leichen pflasterten seinen Weg","Burnett",männlich,Gesetzeshüter,"Cowboy Hut, Cowboystiefel, Hemd, Holster, Jacke, Langmantel, Lederhandschuhe, Sheriffstern, Stoffhose, Weste","Sheriff-Outfit 2",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/3/kostueme/2>
- 91,1,1,"Rio Bravo","John T. Chance",männlich,Gesetzeshüter,"Akubra, Cowboystiefel, Freizeithemd, Gewehr, Halstuch, Holster, Jacke, Lange Hose, Patronengurt, Revolver, Ring mit Stein, Sheriffstern, Sporen","Hellbraune Jacke",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/1/kostueme/1>
- 91,1,2,"Rio Bravo","John T. Chance",männlich,Gesetzeshüter,"Akubra, Cowboystiefel, Gewehr, Gilet, Gürtel, Halstuch, Hemd, Holster, Jacke, Lange Hose, Patronengurt, Revolver, Ring mit Stein, Sheriffstern, Sporen","Rotes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/1/kostueme/2>

Name: **Dominante Farben (im Genre Western)**

Icon:

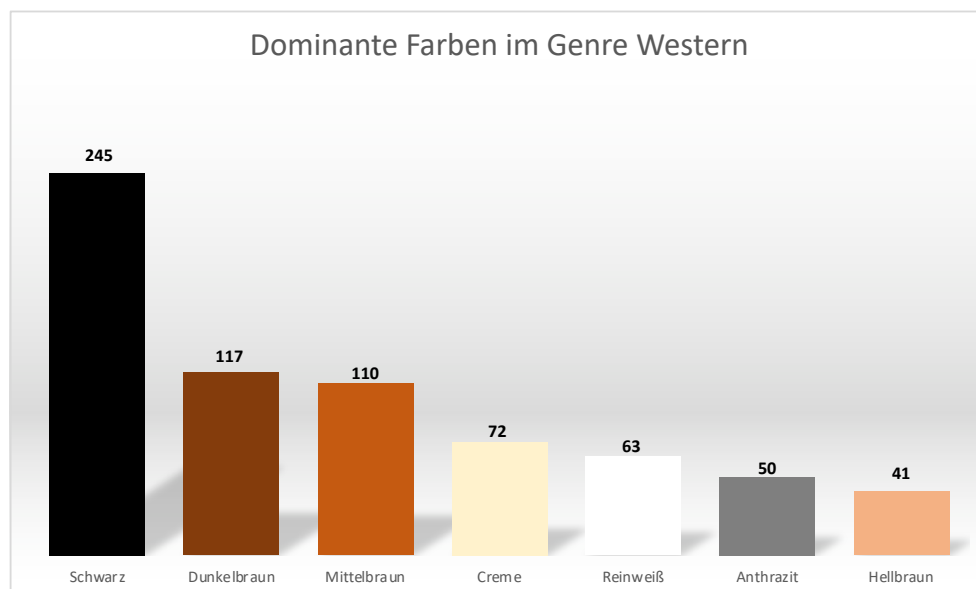


Problem: Welche Farben sind besonders geeignet um Figuren in Filmen des Genres Western zu kleiden?

Kontext: Die Filme des Western Genres sind meist in der der Pionierzeit (Mitte bis Spätes 19. Jahrhundert) im Westen von Nordamerika angesiedelt. Indem es sich bei den Filmen des Genres Western um ein historisches Setting handelt, unterliegt die

Farbgebung der Kostüme damit meist der damals vorherrschenden Mode. Hierdurch ergibt sich ein deutlich reduziertes Farbschema als das der heutigen Zeit vorherrschende.

Lösung: Um ein Farbschema für die Kostüme eines Film des Genres Western zu entwerfen, zeigt die folgende Abbildung der Lösung, welche dominierenden Farben sich in Kostümen des Genres Western am häufigsten finden. Besonders geeignet um die historische Zeit und das Setting zu kommunizieren sind demnach Schwarz, die Brauntöne (Dunkelbraun/Mittelbraun/Hellbraun), Weißtöne (Reinweiß/Creme) und Anthrazit. Dieses Farbschema gilt sowohl für die männlichen, wie auch die weiblichen Figuren. Die angegebene Verteilung des Farbvorkommens kann eine zusätzliche Hilfe in der Gewichtung der identifizierten Farben sein.



Referenzen:

Verwandte Muster: **„Dominante Farben (im Genre High-School-Komödie)“**

Beachte auch: **„Dominante Materialien (im Genre Western)“**

Anwendungsbeispiele: Anbei eine Auswahl aus den 20 Filmen mit insgesamt 1035 dominanten Farbnennungen, aus denen dieses Muster abstrahiert wurde. Die 10 angegebenen Filmen weisen alle ein Vorkommen der identifizierten dominanten Farben auf.

- Spiel mir das Lied vom Tod, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84>
- Django Unchained, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74>
- Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68>
- Open Range - Weites Land, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78>
- Rio Bravo, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91>
- Shang-High Noon, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77>
- Lone Ranger, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76>
- Tombstone, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75>

- True Grit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/73>
- Wild Wild West, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81>

4.6.2.2 Kostümmuster aus dem Genre High-School-Komödie

Name: **Männlicher Nerd**

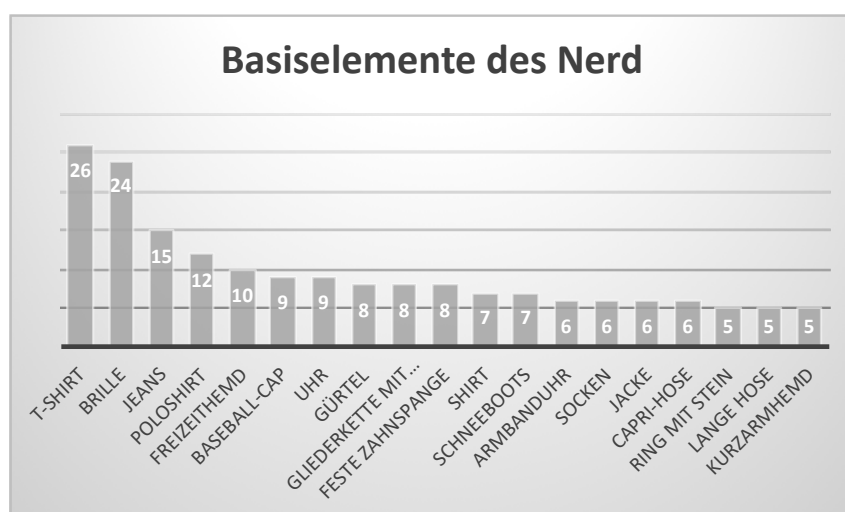
Icon:



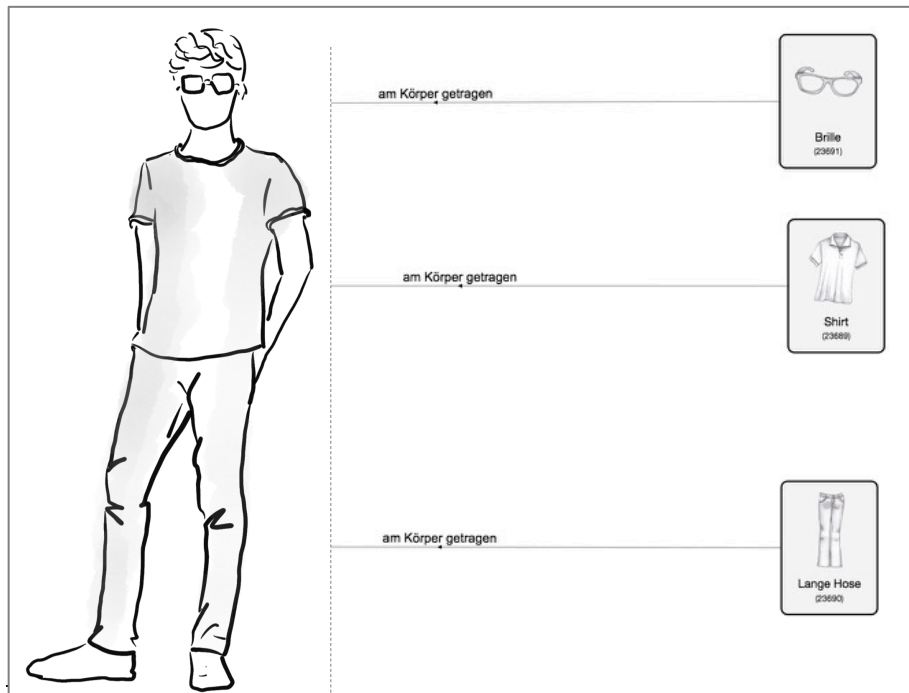
Problem: Wie kann ein männlicher Nerd in einem Film des Genres High-School-Komödie über das Kostüm dargestellt werden?

Kontext: Die Filme des Genres High-School-Komödie sind meist an amerikanischen weiterführenden Schule verortet, wobei die Spielzeit häufig der Drehzeit entspricht. Als Sonderling und Einzelgänger, meist mit Spezialbegabungen auf der einen Seite und sozialen Schwierigkeiten im zwischenmenschlichen Umgang auf der anderen Seite, sorgt der Nerd als fester Bestandteil des Figureninventars der High-School-Komödie häufig für Komik.

Lösung: Um einen Nerd des Genres High-School-Komödie adäquat zu kleiden, zeigt die folgende Graphik das Vorkommen der am häufigsten zu beobachtenden Basiselemente des Nerds.



Die häufigste Kombination von Basiselementen in einem Kostüm bestehend aus ‚Brille‘, ‚Shirt‘ und ‚Lange Hose‘ und wird in dem folgenden Kompositionsgraphen gezeigt.



Referenzen:

Tritt häufig auf mit: ‚**Männlicher Cooler Typ**‘, ‚High-School-Queen‘

Verwandte Muster: ‚Männlicher Sportler‘, ‚Beliebter Junge‘

Beachte auch: ‚**Dominante Farben (im Genre High-School-Komödie)**‘

Anwendungsbeispiele: Anbei eine Auswahl aus den insgesamt 67 konkreten Kostümen zu diesem Muster. Die 10 ausgewählten Kostüme weisen die Basiselementkomposition des Musters auf.

- 43,15,1,"21 Jump Street","Roman ",männlich,Nerd,"Bermudas, Brille, Poloshirt, Sneakers, Socken","Schuloutfit 1",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/43/rollen/15/kostueme/1>
- 43,15,3,"21 Jump Street","Roman ",männlich,Nerd,"Brille, Jeans, Poloshirt","Partyoutfit 1",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/43/rollen/15/kostueme/3>
- 43,15,6,"21 Jump Street","Roman ",männlich,Nerd,"Brille, Poloshirt","Schuloutfit 4",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/43/rollen/15/kostueme/6>
- 54,1,1,"Napoleon Dynamite","Napoleon Dynamite",männlich,Nerd,"Brille, Jeans, Schneeboots, T-Shirt, Uhr","Blaues T-shirt",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/54/rollen/1/kostueme/1>
- 54,1,3,"Napoleon Dynamite","Napoleon Dynamite",männlich,Nerd,"Brille, Schneeboots, Sporthose, T-Shirt, Uhr","Weißes Flugzeug T-shirt",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/54/rollen/1/kostueme/3>
- 54,1,8,"Napoleon Dynamite","Napoleon Dynamite",männlich,Nerd,"Brille, Jeans, Schneeboots, T-Shirt, Uhr","Palmen T-shirt",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/54/rollen/1/kostueme/8>
- 54,1,10,"Napoleon Dynamite","Napoleon Dynamite",männlich,Nerd,"Brille, Jeans, Kopfhörer, Schneeboots, T-Shirt, Uhr","Vote-for-Pedro",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/54/rollen/1/kostueme/10>
- 54,3,3,"Napoleon Dynamite","Kip Dynamite",männlich,Nerd,"Brille, Capri-Hose, Feste Zahnsperre, Gürtel, Kniestrümpfe, Poloshirt, Schlupfschuhe","Hellblaues Poloshirt",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/54/rollen/3/kostueme/3>
- 59,8,1,"Road Trip - Heißer Trip nach Texas","Jacob ",männlich,Nerd,"Freizeithemd, Metallbrille, T-Shirt","Freizeitoutfit 1",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/59/rollen/8/kostueme/1>

- 59,8,2,"Road Trip - Heißer Trip nach Texas","Jacob ",männlich,Nerd,"Business tasche, Freizeit hemd, Gürtel, Lange Hose, Metallbrille, Sakko, T-Shirt","Freizeit outfit 1 + Sakko",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/59/rollen/8/kostueme/2>

Name: **Männlicher Cooler Typ**

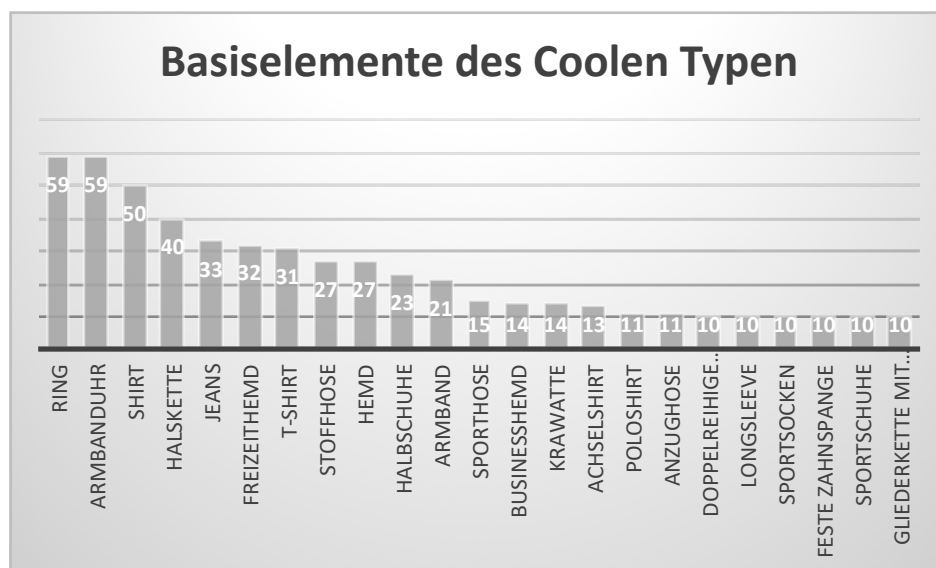
Icon:



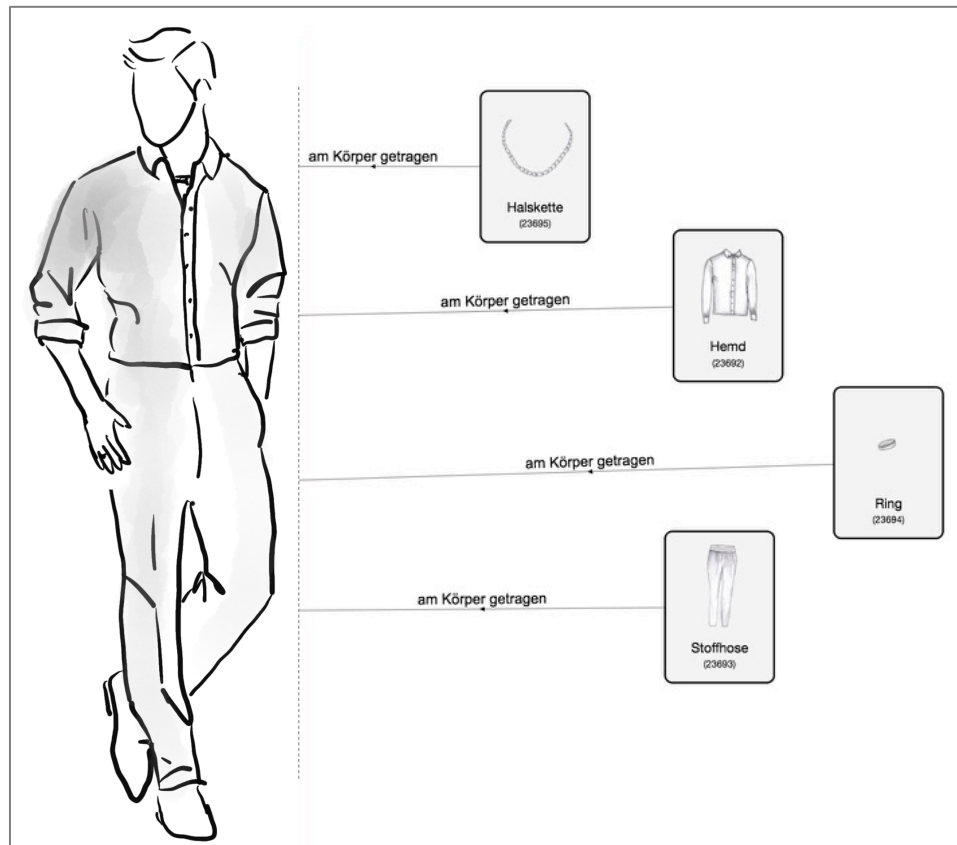
Problem: Wie kann ein männlicher cooler Typ in einem Film des Genres High-School-Komödie über das Kostüm dargestellt werden?

Kontext: Die Filme des Genres High-School-Komödie sind meist an amerikanischen weiterführenden Schule verortet, wobei die Spielzeit häufig der Drehzeit entspricht. Der cooler Typ ist ein fester Bestandteil der diegetischen Welt des High-School-Komödie und zeichnet sich durch ein gepflegtes Äußeres und der Zugehörigkeit zu den ‚beliebten‘ Gruppen aus.

Lösung: Um einen Coolen Typen des Genres High-School-Komödie adäquat zu kleiden, zeigt die folgende Graphik, welche Basiselemente hier Besonders häufig genutzt werden, um diesen den Rezipienten zu kommunizieren



Die am häufigsten zu beobachtende Kombination von Basiselemente in einem Kostüm bestehend aus ‚Stoffhose‘, ‚Hemd‘, ‚Ring‘ und ‚Halskette‘ und wird in dem folgenden Kompositionsgraphen veranschaulicht.



Referenzen:

Tritt häufig auf mit: **‚Männlicher Nerd‘**, **‚High-School-Queen‘**

Verwandte Muster: **‚Männlicher Sportler‘**, **‚Beliebter Junge‘**

Beachte auch: **‚Dominante Farben (im Genre High-School-Komödie)‘**

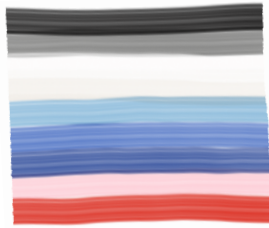
Anwendungsbeispiele: Anbei eine Auswahl von 10 Anwendungsbeispiele aus den insgesamt 190 konkreten Kostümen zu diesem Muster.

- 56,3,1,"The Girl Next Door","Kelly Simon",männlich,"Cooler Typ","Armband, Freizeithemd, Geflochtener Gürtel, Gliederkette mit Anhänger, Lederjacke, Ring, Schaftstiefel, Stoffhose, Tank Top","Freizeitoutfit 1 - Karohose Tanktop",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/56/rollen/3/kostueme/1>
- 56,3,2,"The Girl Next Door","Kelly Simon",männlich,"Cooler Typ","Armband, Freizeithemd, Geflochtener Gürtel, Gliederkette mit Anhänger, Lederjacke, Ring, Sonnenbrillen, Stiefel, Stoffhose, Tank Top","Freizeitoutfit 2 - Schulhof Bank",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/56/rollen/3/kostueme/2>
- 56,3,4,"The Girl Next Door","Kelly Simon",männlich,"Cooler Typ","Freizeithemd, Geflochtener Gürtel, Gliederkette mit Anhänger, Lange Hose, Lederjacke, Ring, Stiefel","Freizeitoutfit 3 - Convention",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/56/rollen/3/kostueme/4>
- 56,3,5,"The Girl Next Door","Kelly Simon",männlich,"Cooler Typ","Armband, Freizeithemd, Geflochtener Gürtel, Gliederkette mit Anhänger, Jeans, Lederhandschuhe, Lederjacke, Ring, Stiefel","Freizeitoutfit 4 - Leohemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/56/rollen/3/kostueme/5>
- 61,1,3,"10 Dinge, die ich an dir hasse","Patrick Verona",männlich,"Cooler Typ","Armband, Halbschuhe, Halskette, Hemd, Ring, Shirt, Stoffhose","Freizeitoutfit 3",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/61/rollen/1/kostueme/3>
- 63,2,3,Ungeküsst,"Rob Geller",männlich,"Cooler Typ","Armbanduhr, Gliederkette, Halskette, Hemd, Ring, Shirt, Sneakers, Stoffhose","Freizeitoutfit 3",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/63/rollen/2/kostueme/3>

- 63,2,5,Ungeküsst,"Rob Geller",männlich,"Cooler Typ","Armbanduhr, Freizeithemd, Gliederkette, Halskette, Jacke, Klassischer Gürtel, Ring, Shirt, Stoffhose","Freizeitoutfit 4",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/63/rollen/2/kostueme/5>
- 63,17,1,Ungeküsst,"Guy Perkins",männlich,"Cooler Typ","Halskette, Hemd, Ring, Stoffhose","Freizeitoutfit 1",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/63/rollen/17/kostueme/1>
- 63,17,3,Ungeküsst,"Guy Perkins",männlich,"Cooler Typ","Halskette, Hemd, Jeans, Ring","Freizeitoutfit 3",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/63/rollen/17/kostueme/3>
- 63,17,6,Ungeküsst,"Guy Perkins",männlich,"Cooler Typ","Halskette, Hemd, Ring, Stoffhose","Freizeitoutfit 5",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/63/rollen/17/kostueme/6>

Name: **Dominante Farben (im Genre High-School-Komödie)**

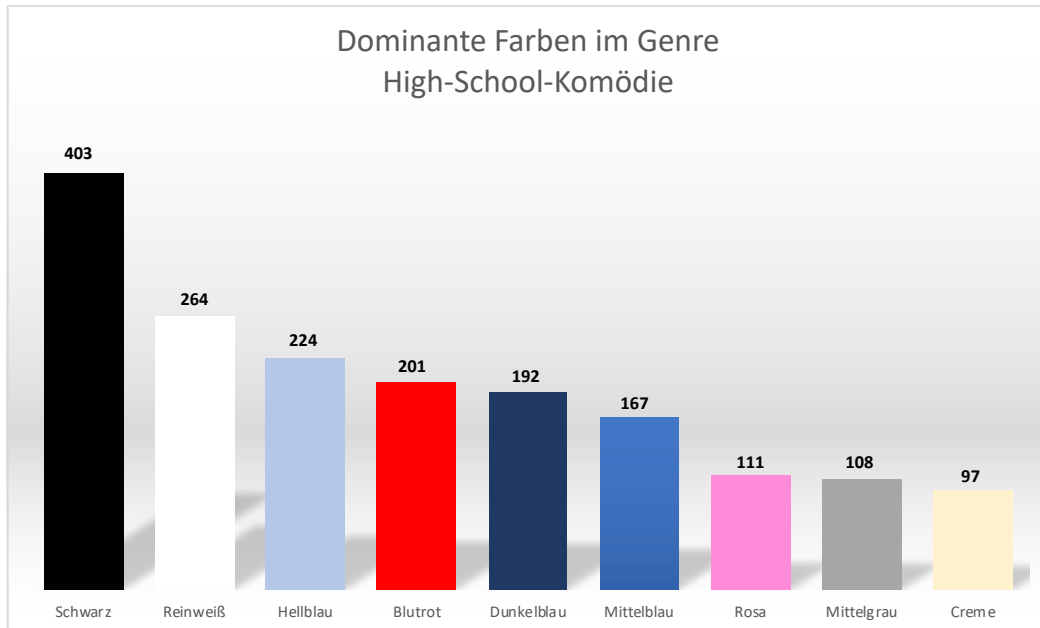
Icon:



Problem: Welche Farben sind besonders geeignet um Figuren im Genre der High-School-Komödie zu kleiden?

Kontext: Die Filme des Genres High-School-Komödie sind meist an amerikanischen weiterführenden Schule verortet, wobei die Spielzeit häufig der Drehzeit entspricht. Indem bei den Filmen des Genres der High-School-Komödie die Drehzeit häufig der Spielzeit der Filme entspricht, unterliegt die Farbgebung der Kostüme damit der jeweils vorherrschenden Mode. Hierdurch ergibt sich ein deutlich ‚bunteres‘ Farbschema, wie beispielsweise für die Filme des Genres Western.

Lösung: Um eine Figur des Genres der High-School-Komödie zu kleiden, zeigt die folgende Abbildung der Lösung, welche dominierenden Farben sich bei Kostümen des Genres am häufigsten finden lassen. Besonders geeignet um die Figur des Genres der High-School-Komödie zu kommunizieren sind demnach Schwarz, die Weißtöne (Reinweiß/Creme), die Blautöne (Dunkelblau, Hellblau, Mittelblau), Blutrot, Rosa und Mittelgrau. Die angegebene Verteilung kann als zusätzliche Hilfe in der Gewichtung der Farben gewertet werden.



Die Referenzen:

Verwandte Muster: ‚**Dominante Farben (im Genre Western)**‘

Beachte auch: ‚Dominante Designs (im Genre High-School-Komödie)‘

Anwendungsbeispiele: Anbei eine Auswahl aus den 20 Filmen mit insgesamt 2805 dominanten Farbnennungen, aus denen dieses Muster abstrahiert wurde. Die 10 angegebenen Filmen weisen alle ein Vorkommen der identifizierten dominanten Farben auf.

- 10 Dinge, die ich an dir hasse, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/61>
- S.H.I.T. - Die Highschool GmbH, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/62>
- American Pie 2, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/58>
- Bad teacher, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/55>
- Girls United, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/47>
- Clueless - Was sonst!, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/49>
- Einfach zu haben, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/48>
- Election, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/93>
- Girls Club - Vorsicht bissig!, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/60>
- Eine wie Keine, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/64>

4.6.3. Das Muster-Repository PatternPedia

Um eine Umgebung zu schaffen, welche einen zuverlässigen und einfachen Zugang zu den Mustern gewährt, soll hier die Möglichkeit, identifizierte Kostümmuster in PatternPedia⁴⁰⁶ abzulegen und hierüber zur Verfügung zu stellen, vorgestellt werden. PatternPedia ist ein generisches Muster-Repository, welches bereits Muster aus unterschiedlichen Domänen, allen voran aus der Informatik, beherbergt. Es ist nicht das erste und auch nicht das einzige Muster-Repository, bietet aber im Gegensatz zu anderen

⁴⁰⁶ Fehling/Barzen/Falkenthal/Leymann: PatternPedia, 2014, S. 252-284.

Muster-Repositories, wie beispielsweise *A Pattern Library for Interaction Design*⁴⁰⁷, das sich stark auf die Präsentationen der eigenen Muster fokussiert, oder wie *BRIDGE Design Pattern Library*⁴⁰⁸, das sich eher auf den Prozess der gemeinsamen Mustererstellung spezialisiert, einen sehr generischen Ansatz, der auch unterschiedliche Musterformate zulässt,⁴⁰⁹ was für die Überführung des Kostümmusterformats von Interesse ist. Was PatternPedia zudem im Besonderen für die Kostümmuster interessant macht, ist die Möglichkeit, durch selbst zu definierende semantische Links sowohl die Kostümmuster untereinander zu verbinden, wie auch die Kostümmuster mit den konkreten Lösungen, hier aus dem ‚Lösungsrepository‘ in Form des MUSE-Repositorys. Was PatternPedia demnach unterstützt, ist, dass Muster hier nicht mehr von Experten ‚behauptet‘ werden und so durch Expertentum ‚gültig‘ sind, sondern auf nachvollziehbare und nachprüfbare Daten aufbauen.

Wie ein mögliches Kostümmuster in PatternPedia dargestellt werden kann, veranschaulicht Abbildung 36 inhaltlich stark vereinfacht mit dem potentiellen Kostümmuster der ‚High-School-Queen‘.⁴¹⁰ Wie dem Kostümmusterformat zu entnehmen, ist der Name und das Icon des High-School-Queen-Musters, eine kurze Problembeschreibung, der Kontext und ein Kompositionsgraph als Lösung hier zu finden. Was die Darstellung in PatternPedia allerdings darüber hinaus vielversprechend macht, sind die im linken oberen Quadrant veranschaulichten ‚References‘, sprich, die Referenzen. Diese beinhalten sowohl die im Musterformat als ‚Reverenzen‘ bezeichneten Verbindungen der Muster untereinander, wie auch unter ‚Known Uses‘ die Anwendungsbeispiele. Indem mit Verbindungen zwischen den Mustern, wie zum Beispiel durch Referenzen wie ‚Verwandte Muster‘ oder ‚als nächstes betrachten‘, durch semantische Links erfasst werden, unterstützt PatternPedia die Darstellung der Muster als Teil einer Mustersprache, gibt Hilfestellung, welche potenziellen Probleme zu dem gesuchten auch auftreten können oder schlägt verwandte Muster vor und ermöglicht so, unkompliziert und zielgerichtet durch die Mustersprache zu navigieren. Die Anwendungsbeispiele wiederum beinhalten die Verweise in Form eines Links auf die konkreten Kostüme, welche im MUSE-Repository gespeichert sind. Diese Darstellung

⁴⁰⁷ A Pattern Library for Interaction Design. URL: <http://www.welie.com/> (15.06.2018).

⁴⁰⁸ BRIDGE Design Pattern Library. URL: <http://www.bridgeproject.eu/en/bridge-dpl> (15.06.2018).


⁴⁰⁹ Fehling/Barzen/Falkenthal/Leymann: PatternPedia, 2014, S. 265f.

⁴¹⁰ Hierbei handelt es sich um ein vermutetes Muster, das es auf den Daten zu verifizieren gilt und rein die Übersetzung in PatternPedia veranschaulichen soll. Um die Muster einem internationalen Publikum zugänglich zu machen, ist PatternPedia in englischer Sprache, was eine zusätzliche Übersetzung der Kostümmuster voraussetzt.

der Referenzen und Anwendungsbeispiele beinhaltet somit für die Arbeit mit Kostümen den praktischen Wert, sich in der Recherche auf abstrakter Ebene zuverlässig und zügig einem Designproblem zu nähern, um sich dann im Detail anschauen zu können, wie andere dieses Problem konkret in verschiedenen Filmen gelöst haben.

High-School-Queen

The High-School-Queen costume stands for a beautiful girl who 'rules' the high school.



References

Related Patterns

- Ugly Duckling
- Nerd

Consider Next

- Prom Queen
- Prom King

Known Uses

- Eine wie Keine - Taylor Vaughn - Schul-Outlet 1
- Eine wie Keine - Taylor Vaughn - Alltagsoutfit 4
- Ungeküsst - Kirstin 1 - Freizeitoutfit 2
- Ungeküsst - Kirstin 1 - Freizeitoutfit 3
- Ungeküsst - Kirstin 2 - Freizeitoutfit 3

Context

The High-School-Queen occurs in films set at a high school; Genre: High School Comedy.

Solution

The costume consists of the following costume primitives: Necklace, Bracelet, Earrings, Underpants, Strapless Bra, Mini Skirt, tight Top, Pumps

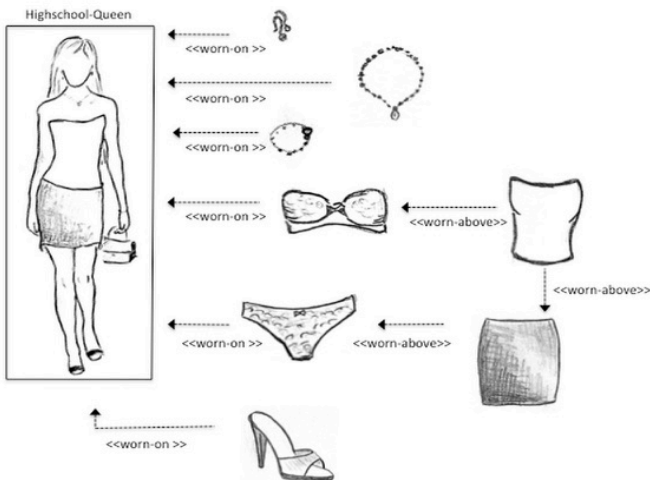


Abb. 36: Ausschnitt der Darstellung eines Kostümmusters in PatternPedia⁴¹¹

⁴¹¹ Vgl. Barzen/Falkenthal/Leymann: Wenn Kostüme sprechen könnten, 2018, S. 238.

4.6.4. Potentielle Anwendungen der Kostümmuster in der Praxis

Um das Potential von Kostümmustern als untereinander verbundene Wissensbausteine als Beitrag zum besseren Verständnis der filmisch-vestimentären Kommunikation zu bestimmen, lohnt ein Blick auf die unterschiedlichen möglichen Bereiche, in welchen diese nutzbringend angewendet werden könnten. Indem ganz konkrete Fragen wie: Wie hat ein bestimmter Film seinen ‚Sheriff‘ aussehen lassen? Was für Varianten finden sich für die Darstellung eines ‚Sheriffs‘ in den anderen Filmen des Genres? Welche finden sich in anderen Genres? Wie hat sich der ‚Scheriff‘ über den unterschiedlichen Phasen des Genres entwickelt? Was unterscheidet den ‚Bandit‘ vom ‚Sheriff‘? Was haben beide gemeinsam? Wie könnte eine Zusammenführung beider Stereotypen von ‚Bandit‘ und ‚Sheriff‘ aussehen? Mit welcher Farbe unterstütze ich welche Charaktereigenschaft optimal? Welche Konventionen im Materialeinsatz haben sich für bestimmte Charaktere oder häufig auftretende Handlungsstereotypen entwickelt? Sind diese genreabhängig? Welche Konvention haben sich entwickelt, um bestimmte Stimmungen durch den Zustand der Kleidung zu kommunizieren? Gibt es bestimmte Konventionen die sich einem Kostümbildner oder einem Regisseur zuordnen lassen? Welches Design lässt sich mit welchem Stereotyp verbinden? mit Hilfe der Muster und deren Verbindungen zu den konkreten Kostümen, aus denen sie abstrahiert wurden, beantwortet werden können, bietet die Nutzung der Kostümmuster vielseitige Möglichkeiten für unterschiedliche Anwendungsfelder.⁴¹² Neben dem Beitrag für ein tieferes Verständnis der Mechanismen einer filmisch-vestimentären Kommunikation, das mit der Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen einhergeht, kann die gewonnene Erkenntnis validierbaren Wissens über Kostüme auch für die Nutzung in der Praxis für Kostümbildner, für die Arbeiten der Garderobieren am Set, aber auch für Verleiher von Kostümen viel zukünftiges Potential bergen.

Aus der Perspektive der Kostümbildner beispielsweise kann durch die Arbeit mit den Mustern die Recherchearbeit, die meist zu Beginn der Entstehungsphase eines Kostümbilds für einen neuen Film steht, erheblich erleichtert werden. So bieten diese einen ersten Einstieg in die etablierten Konventionen auf unterschiedlichen Ebenen, wie auch in die konkreten Kostüme aus anderen Filmen, als Beispiele dafür, wie Kollegen das aktuell bestehende Designproblem gelöst haben, und ermöglichen einen Zugang aus unterschiedlichen Blickwinkeln, der ansonsten ein ressourcen- und zeitaufwendiger

⁴¹² Wobei hier eine umfangreichere Sprache mehr Potential birgt und im Zuge dieser Arbeit nur die Machbarkeit herausgestellt wird, nicht eine umfassende Kostümsprache erstellt werden kann.

Prozess ist. Allerdings – und das soll explizit betont werden – kann die Arbeit mit den Mustern nur ein erster Ausgangspunkt für ein Design sein, das je nach Film, dem jeweiligen Farbkonzept, den konkreten Settings und Schauspielern, um nur ein paar Einflussfaktoren zu nennen, angepasst und individualisiert werden muss. Wie Abbildung 37 in einer vereinfachten, schematischen Darstellung veranschaulicht, zielt der Fokus der Muster, mit dem Vorhaben die Konventionen abzubilden, eher auf die Lösungen, bei denen der Grad der Stereotypisierung hoch ist. Der Annahme folgend, dass im Besonderen bei Nebenrollen und Statisten mehr Wert auf das schnelle Kommunizieren einer Rolle gelegt wird, muss hier ein hoher Grad an Konventionalisierung angestrebt werden, um das zügige und eindeutige Verstehen, bei dieser Rolle handelt es sich beispielsweise um ‚die Oma‘, ‚den Postboten‘ oder ‚den Obdachlosen‘, zu unterstützen. Dies geht allerdings häufig mit einem, in Abbildung 37 zugunsten der Anschaulichkeit etwas überspitzt verbildlichten, geringen Grad an Authentizität einher, welcher meist erst mit einem höheren Grad an Individualität erreicht werden kann. Für die Anpassung und Überführung der Muster in neue Kostüme ist die kreative Arbeit der Kostümbildner unerlässlich.

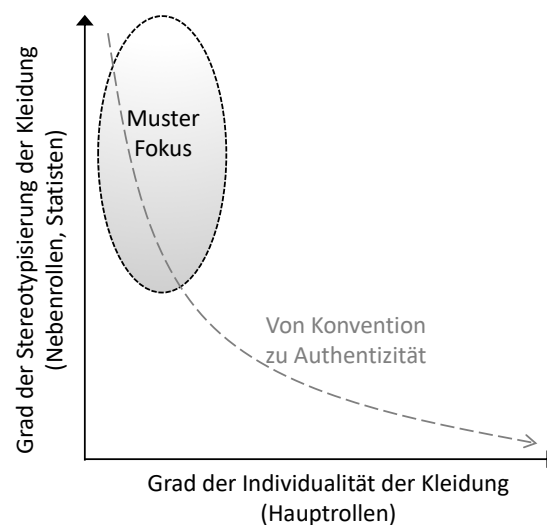


Abb. 37: Der Muster-Fokus

Für die Arbeit mit Kostümen, könnten Kostümmuster über die Gestaltung von neuen Kostümen hinaus, auch für die Organisation von Kostümen, als zweiten großen Arbeitskomplex von Kostümbildnern, angedacht werden. Denn steht ein Design für ein bestimmtes Kostüm, muss dieses in all seinen Basiselementen beschafft werden, was konkret bedeutet, es muss je nach Möglichkeiten gekauft, geliehen oder angefertigt werden.

Denkbar wäre hier ein Modellierungswerkzeug, welches die einfache Erstellung von Kostümdesigns basierend auf Mustern und den konkreten Kostümen als Zusammensetzung von Basiselementen und deren Attributen unterstützt. Eine solche konsistente Beschreibung der Kostüme für einen bestimmten Film könnte als Grundlage einer umfassenderen Werkzeugumgebung dienen, die nicht nur das Management der Beschaffung von Kostümen über mehrere Akteure der Kostümabteilung hinweg vereinfachen, sondern auch das Management und die Verwaltung von Kostümen während einer gesamten Produktion unterstützt. So kann ein klar definiertes Format der Kostümbeschreibung zu digitalen Kostümauszügen führen, bei welchen die Anpassung von Kostümen einfach und schnell jedem in der Abteilung kommuniziert werden kann und bei welchen Informationen über die Verfügbarkeit und aktuelle Lagerung, den Zustand der Kleidung, wie beispielsweise ob etwas gewaschen, gebügelt, genäht oder patiniert werden muss, Anziehreihenfolgen bei komplizierten Uniformen oder historischen Kostümen, sowie Anschlussinformationen darüber, in welcher Szene welche Köpfe eines Hemdes offen oder geschlossen waren und in welche Richtung der Schal geschlungen war, zentral an dem Kostüm erfasst und effizienter nutzbar gemacht werden könnten.

Trotz erster Werkzeugumgebungen zum Kostümmanagement im Film, wie die in Kapitel 3.1. vorgestellten, ist die Arbeit mit den Kostümen immer noch stark papierbasiert und bisher konnte sich nach aktuellem Kenntnisstand keiner dieser Ansätze marktführend durchsetzen. Zudem geht die Idee der Verknüpfung von Mustern mit einem Managementsystem, indem Wissen über Kostüme mit deren Management vereint wird, weit über aktuelle Ansätze hinaus. Denkbar ist hier auch eine Verknüpfung von konkreten Kostümen und Basiselementen mit deren Verfügbarkeit in Kostümverleihen. Auch hier würde eine einheitliche Beschreibungsmethode und die Verbindung zu den Mustern über die schnelle Bestimmung der Verfügbarkeit bestimmter Basiselemente hinaus, auch die Möglichkeit bieten, nicht nur nach konkreten Basiselementen, sondern über die Muster, auch auf höherer Ebene, zum Beispiel eine bestimmte Charaktereigenschaft unterstützende Ausprägung eines Basiselements, zu suchen, was wiederum das Finden eines für einen bestimmten Zweck geeigneten Kostümelements weitreichend unterstützen würde.

5. Formalisierung

Was kann der MUSE-Ansatz über die konkrete Anwendung in der Domäne der Kostüme hinaus leisten? Um das Vorgehen des MUSE-Ansatzes tiefer zu verstehen und dieses auch für andere Domänen nutzbar zu machen, müssen die einzelnen Arbeitsschritte, ihre Komponenten und Zusammenhänge, die in dem MUSE-Ansatz unternommen werden, um zu ‚Erkenntnissen‘ zu kommen, genau herauskristallisiert und erfasst werden. Als erster Schritt können hierzu die Konzepte und Beziehungen der Arbeitsschritte zueinander graphisch dargestellt werden, um methodische und konzeptionelle Stärken und Schwächen des Vorgehens sichtbar zu machen. Diese sogenannte ‚Modellierung‘⁴¹³ der relevanten Aspekte des Vorgehens, welche im vorherigen Kapitel sehr praktisch orientiert beschrieben wurde, erleichtert bei der Entwicklung eines wissenschaftlichen Ansatzes, wie hier für den MUSE-Ansatz, dieses Vorgehen auf Konsistenz, Machbarkeit und Übertragbarkeit hin zu überprüfen. Die Modellierung hat demnach das Projekt von Anfang an begleitet und viel zu der Verständigung der beteiligten Disziplinen der Informatik und der Medienwissenschaft beigetragen.

Zudem soll, über diese abstrakt-konzeptionelle Darstellung hinaus, das Konzept der formalen Sprachen genutzt werden, um das angewendete Verständnis von einer Kostümsprache präzise formal zu definieren. Diese Formalisierung präzisiert einerseits das zuvor dargestellte Vorgehen und trägt andererseits zur Klärung des in der Literatur meist metaphorisch gebrauchten Begriffs der Kostümsprache⁴¹⁴ bei. Das heutige Verständnis des Konzepts der formalen Sprachen, geht laut Robert Moll, Michael Arbib und A. Kfoury einerseits auf den, in den 1950er-Jahren entwickelten Ansatz Noam Chomskys, mittels formaler, mathematischer Regeln die Struktur natürlicher Sprachen präzise zu charakterisieren, sowie auf die formale Spezifikation der Computersprache ALGOL 60, zurück⁴¹⁵ und findet häufige Anwendung in der Linguistik und der Logik, aber auch in der theoretischen Informatik. Die Verwendung des Konzepts formaler Sprachen erlaubt hier, neben dem tieferen Verständnis, welches mit der Formalisierung als präzise Beschreibung einhergeht, den MUSE-Ansatz so zu generalisieren, dass er für

⁴¹³ Nun ist der Begriff der Modellierung durchaus überladen. Hier soll er angelehnt an die in der Informatik übliche Disziplin zur Erstellung von abstrakten Modellen (meist von Systemen) als eine reduzierte, auf die wesentlichen Elemente und Funktionalitäten beschränkte Darstellung (ein ‚Abbild‘) der Wirklichkeit, genutzt werden.

⁴¹⁴ Vgl. Rosa Burger: *Contemporary Costume Design*, 2002, S. 21.

⁴¹⁵ Vgl. Robert N. Moll/Michael A. Arbib/A.J. Kfoury: *An Introduction to Formal Language Theory*. New York u.a. 1988, S. 1.

weitere Anwendungsfälle, weit über das Filmkostüm hinaus, in anderen Domänen nutzbar gemacht werden kann.

Um sich einer solchen Formalisierung zu nähern, muss in einem ersten Schritt das Kostüm als zentrale Betrachtungsgegenstand, und wie dieser hier zu definieren ist, erneut in den Blick gerückt werden.⁴¹⁶

5.1. Entstehung eines Kostüms

Auch wenn die Kostümmuster aus Kostümen, die in Filmen zu sehen sind, extrahiert werden, ist es sinnvoll einen Blick darauf zu werfen, wie ein Kostüm entsteht, wenn man ein schärferes Bild davon zeichnen möchte, was ein Kostüm ausmacht. Denn, auch wenn das MUSE-Vorgehen wie herausgestellt einen ‚Reverse Engineering‘-Ansatz verfolgt, indem aus den bestehenden fertigen Produkten die Strukturen, ähnlich eines Konstruktionsplans, identifiziert und rekonstruiert werden sollen und als generelle Sprachelemente der Kostümsprache durch Muster repräsentiert werden, nutzt jeder Kostümbildner beim Erstellen seines Kostümbilds eigene Sprachelemente, aufbauend auf der jeweiligen Ausbildung, eigener Erfahrung, Geschmack und den jeweiligen Restriktionen eines jeden Films. Wie bereits angedeutet, wird in den Prozess der Bedeutungskonstruktion der filmisch-vestimentären Kommunikation dreifach eingegriffen, sowohl auf der pro-filmischen Ebene, mit der Auswahl der Kleidung, durch das Abfilmen, also durch die Einstellungen, Lichtsetzung, Kameraperspektive, wie auch am Schneidetisch durch die Montage, und somit ist das, was als Kostüm im Bild zu sehen ist, mehrfach überlegt, verworfen, verändert und geprüft worden. Besonders der erste Schritt ist stark von einem Kostümbildner und seinem Team geprägt, der jedes Element des Kostüms, welches später im Film zu sehen ist, auf seine Aussagekraft hin für einen bestimmten Zweck auswählt.

Da die Arbeit der Kostümabteilung, als eines der vielen Departments, die zu einer Filmproduktion beitragen, äußerst vielseitig ist, soll hier lediglich auf zwei Ansätze verwiesen werden, die die Prozesse, dazugehörigen Dokumente und Strukturen in ihren Details zur Verfügung stellen, deren Detailgrad aber in Hinblick auf den Umfang und die Zielsetzung der vorliegenden Arbeit nicht in dieser Tiefe ausgeführt werden kann. Einen

⁴¹⁶ Eine erste Version der Formalisierung wurde bereits vorab vorgestellt in: Johanna Barzen/Frank Leymann: *Costume Languages As Pattern Languages*. In: *Proceedings of Pursuit of Pattern Languages for Societal Change (PURPLSOC) - Preparatory Workshop*. Krems 2014, S.88-117. Die nachfolgenden Graphiken basieren auf den hier zu findenden Abbildungen. Rudimentäre erste Gedanken wurden vorab publiziert in: Barzen, Johanna/Frank Leymann: *Kostümsprache als Mustersprache: Vom analytischen Wert Formaler Sprachen und Muster in den Filmwissenschaften*. In: *Konferenzabstracts DHd 2014*. Passau 2014. [S. 1-2].

aus dem Blickwinkel von Filmschaffenden für Filmschaffende praktisch orientierten Überblick über die Aufgaben der Kostümabteilung findet sich bei Richard La Mottes *Costume Design 101*⁴¹⁷. Mit vielen Tipps und Tricks angereichert, um von der Aufgabe, wie man ein Kostüm altern lässt, über das Erstellen der Kostümauszüge und Finanzkalkulationen, bis zum Management der Abteilung gewappnet zu sein, wird hier das Department durchleuchtet. Ein systematisch ausgerichteter Ansatz, der einen schnellen Überblick über die einzelnen Prozesse, Dokumentenstrukturen und involvierte Rollen gibt, lässt sich in Barzen u.a.⁴¹⁸ und Schumm u.a.⁴¹⁹ finden. Hier werden die Dokumente, wie Rollen- und Kostümauszüge, aber auch die beteiligten Rollen wie Garderobiere und Kostümbildner, sowie deren Arbeitsschritte mittels ‚Business Process Model and Notation‘ (BPMN)⁴²⁰, einer graphischen Modellierungssprache, abgebildet, um durch definierte graphische Sprachbausteine zu veranschaulichen, welche Schritte zur Entstehung eines Kostüms durchlaufen werden.

Sehr reduziert skizziert Abbildung 38 in groben Zügen den Ablauf eines Kostümdesigns. Am Anfang des Vorhabens, das richtige Kostüm für Filmfiguren zu finden, steht meist ein Drehbuch. Neben den Diskussionen über das Konzept und die Ästhetik des Films mit Produktion, Regie und den anderen Abteilungen, gilt es, die kostümrelevanten Informationen, die Rollen und deren Beschreibungen aus dem Drehbuch zu analysieren und zu extrahieren. Basierend auf diesen Informationen kann Kleidung ausgewählt werden, welche die Rolle in ihren Charaktereigenschaften und Stimmungen unterstreicht, sowie Transformationen abbildet, aber auch das Setting des Films unterstützt. Es wird also Kleidung ausgewählt, die zusammen mit der Rolle für den Film eine bestimmte ‚Wirkung‘ erzielt. Durch diesen Akt des Auswählens um eine spezifische Wirkung erweitert, wird aus der ausgewählten Kleidung ein Kostüm. Man kann also festhalten, dass im Film Kleidung mit einer intendierten Wirkung als Kostüm definiert werden kann.

⁴¹⁷ Richard La Motte: *Costume Design 101. The business and art of creating costumes for film and television*. Saline (Michigan) 2010.

⁴¹⁸ Barzen/Leymann/Schumm/Wieland: *Ein Ansatz zur Unterstützung des Kostümmanagements im Film auf Basis einer Mustersprache*, 2012, S. 251-266.

⁴¹⁹ David Schumm/Johanna Barzen/Frank Leymann/Matthias Wieland/Lutz Ellrich: *Business Process Automation for Costume Management in Film Making: An Insight into Processes, Roles, and Document Structures*. In: EMISA Forum - Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) 32 (2012) H.1, S. 26-47.

⁴²⁰ Business Process Model and Notation (BPMN). URL: <http://www.bpmn.org/> (17.05.2018).

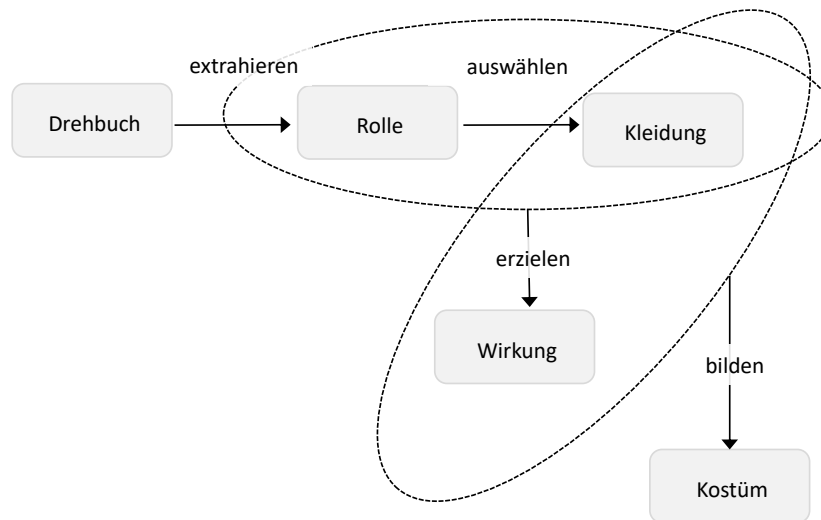


Abb. 38: Entstehungsprozess eines Kostüms

Um welche Wirkung es sich hierbei handelt und ob die Kleidung auch die intendierte Wirkung erzielt, ist zunächst nicht relevant. Die auf der ersten Ebene intendierte Wirkung des Kostümbildners ist die angenommene Wirkung, die ein Kostümbildner aufbauend auf seiner Erfahrung, Expertise, seinem individuellen Geschmack und den Anforderungen der speziellen Situation durch Budget, Ästhetikkonzept und Setting beispielsweise, beabsichtigt. Ob diese beabsichtigte Wirkung des Kostümbildners auch in diesem Sinne wirkt, soll hier nicht näher untersucht werden, da die zu identifizierende Kostümsprache darauf abzielt, etablierte Konventionen, durch die das Kostüm kommuniziert, zu extrahieren und zu bündeln. Was demnach von gesteigertem Interesse ist, ist nicht die konzeptuell intendierte Wirkung, deren Untersuchung auch schon wegen der Datenlage ein schwieriges Unterfangen wäre, sondern, dass es abstrakt gefasst Kleidung ohne und Kleidung mit intendierter Wirkung gibt, wobei letztere im filmischen Kontext als Kostüm aufgefasst wird.

Mehrere Einwände könnten nun an dieser Stelle erhoben werden. So einerseits, dass auch jedes andere Kleidungsstück in unserer Alltagswelt eine generelle ‚Wirkung‘ hat. Soziologisch-empirische Studien wie die von Rebecca Holman⁴²¹, die aufbauend auf Fotos weiblicher Studentinnen sechs BekleidungsCodes identifiziert, welche beispielsweise die Wirkung ‚modisch‘ oder ‚sexy‘ kommunizieren, versuchen, sich dieser zu nähern. Allerdings unterscheidet sich die Alltagswirkung von der explizit beabsichtigten Wirkung eines Kostüms, welches ausgewählt und mehrfach auf seinen

⁴²¹ Rebecca H. Holman: Clothing as Communication: an Empirical Investigation. In: Jerry C. Olson/Ann Abor (Hrsg.): Advances in Consumer Research 7 (1980) S. 372-377.

Effekt hin überprüft wird und als solches einen Beitrag zur Erstellung der diegetischen Welt beinhaltet. Denn was Kleidungsstücke, ob Socke oder Unterhose, zu einem Filmkostüm macht, ist nicht vorrangig. Vorrangig ist vielmehr, dass sie mit einer bestimmten Intention im Film eingesetzt werden: So kann je nach Film und Szene die Frage, ob die Socke eines Anzugträgers klassisch schwarz oder leuchtend rot ist, ein filmisch-vestimentäres Statement werden, das Rolle und Erzählung maßgeblich unterstützt.

Ein weiterer Einwand, der erhoben werden kann, ist der Gebrauch des Begriffs ‚Wirkung‘. Fragen danach, was Wirkung ist und wie etwas wirkt, werden in den unterschiedlichsten Forschungsrichtungen behandelt. So finden sich von der soziologischen Feldforschung über die Hirnforschung bis hin zur spezifischen Medienwirkungsforschung unterschiedlich etablierte Ansätze zum Vorhaben, Wirkungen zu erfassen. Ohne hier in die Wirkungsforschung tiefer einsteigen zu wollen, soll in der vorliegenden Arbeit von dem abstrakten Zustand eines Kostüms ‚hat eine Wirkung‘ ausgegangen werden. Die tatsächliche Wirkung kann dann von Experten oder über eine zu bestimmende repräsentative Masse von Nutzern ermittelt werden. Hierbei soll explizit keine Wahrnehmungsstudie aus psychologischer oder soziologischer Sicht vorgenommen werden, sondern schlicht von dem ausgegangen werden, was in Filmen zu sehen ist. Was dies für die Kostümsprache bedeutet, wird in der Formalisierung genauer spezifiziert.

5.2. Modellierung des MUSE-Vorgehens

Die haptische Grundlage eines Kostüms ist die ‚Kleidung‘. Nun besteht Kleidung als komplettes Outfit, wie das eines ‚Sheriffs‘ beispielsweise, meist aus mehreren unterschiedlichen ‚Basiselementen‘, wie einer Hose, einem Hemd, einem Gürtel und einem Paar Schuhen, und diese setzen sich wiederum aus mehreren unterschiedlichen ‚Teilelementen‘, wie bei der Hose aus zwei Hosenbeinen, einem Bund und einem Reisverschluss und/oder Knöpfen, zusammen. Wie in Kapitel 4.2. eingeführt, eignet sich im Besonderen eine ‚Ontologie‘ zur Beschreibung dieser Elemente und deren Zusammenhängen, indem sie hilft, gleiche Basis- und Teilelemente auch gleich zu benennen, mittels ihres einheitlichen Vokabulars eine Einschränkung der möglichen Optionen zur Betitelung der relevanten Elemente vorzunehmen und diese Informationen systematisch und maschinenlesbar abzulegen.

Abbildung 39a stellt die zentralen Elemente, die zu der Beschreibung eines Kostüms benötigt werden, dar. Für die Konkretisierung der Kostümsprache werden die Begriffe

der Basis- und Teilelemente später wieder aufgegriffen und deren Verwendung als Alphabet der Kleidungs- und Kleidungsteilsprache, als Basis der Kostümsprache, beschrieben.

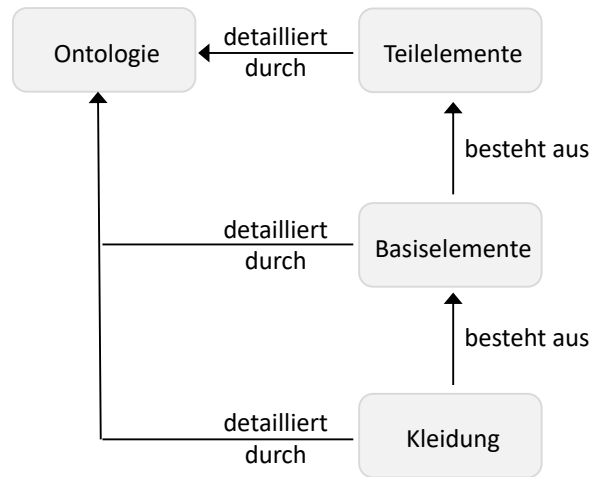


Abb. 39a: Beschreibung und Erfassung von Kleidung

Neben der Methode, wie Kleidung als materiale Grundlage des Kostüms beschrieben werden kann, muss der Weg des MUSE-Vorgehens, um von konkreten Kostümen aus Filmen zu einer Kostümmustersprache zu gelangen, konkretisiert werden. Was in Kapitel 4. praktisch orientiert beschrieben wurde, skizziert Abbildung 39b in Schritten und stellt das Vorgehen abstrahiert dar: Um eine relevante Menge an Kostümen für die Analyse und Interpretation zu erhalten, wird aus einem oder mehreren ‚Filmgenres‘ ein ‚Filmkorpus‘ zusammengestellt, das repräsentativ das oder die Genres widerspiegelt. Da erst mit dem Wiederauftreten von ‚ähnlich wirkenden‘ Kostümen Kostümmuster klassifiziert werden können, müssen die in dem Filmkorpus zu findenden ‚Rollen‘ identifiziert und dann deren ‚Kostüme‘, sowie der ‚Kontext‘, in dem Rollen und Kostüme auftreten, erfasst werden. Wie bereits ausgeführt, können die hier erfassten Kostüme als mögliche ‚konkrete Lösungen‘ für ein spezifisches Designproblem verstanden werden, die dann zu einem ‚Muster‘ als ‚abstrakte bewährte Lösung‘ eines bestimmten Designproblems, abstrahiert werden. Diese Muster, zusammen mit den aus dem Kontext von Film-, Rollen- und Kostüminformationen bestimmten ‚Musterrelationen‘, bilden die Kostümmustersprache für den gegebenen Kontext, sprich, für das Genre oder die Genres, aus welchen das Filmkorpus zusammengestellt wurde.

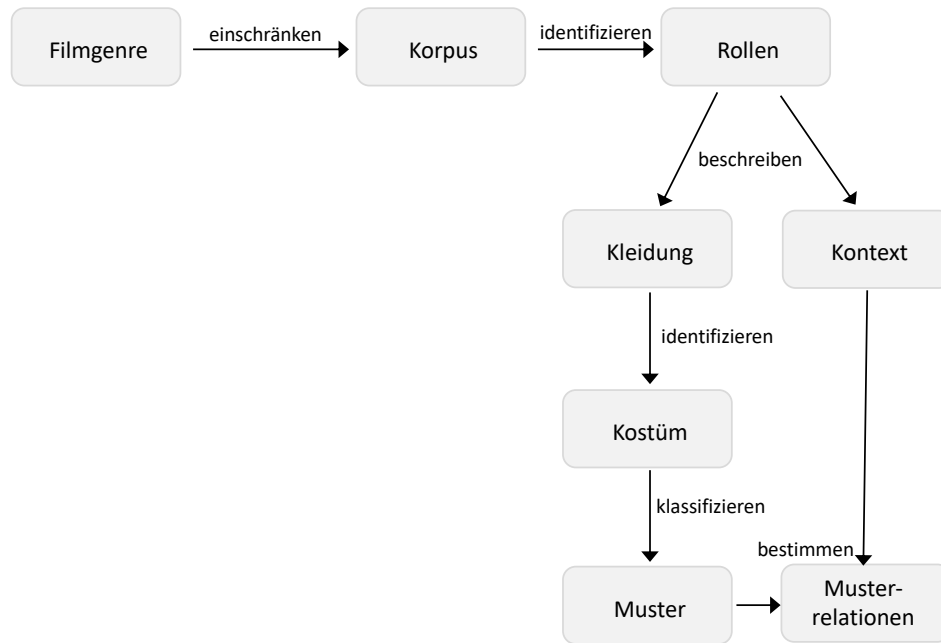


Abb. 39b: Methode zur Ableitung von Kostümen, Mustern und Musterrelationen

Die Methode zur Beschreibung von Kleidung aus Abbildung 39a kann nun mit der der Musteridentifikation aus Abbildung 39b kombiniert werden, wie in Abbildung 39c verdeutlicht, und bildet das MUSE-Vorgehen zur Musteridentifikation in seinen groben Strukturen komplett ab. Für den Musteransatz ist neu, dass, anders als das typischerweise auf Expertentum beruhende Wissen, welches in Mustern abgebildet wird, hier auch alle konkreten Lösungen systematisch abgelegt werden und diese mit den abstrakten Lösungen der Muster verbunden sind. Es stellt somit auch einen ersten Ansatz einer systematischen Musteridentifikation dar, der das Potential eines domänenunabhängigen Herangehens an Musteridentifikation über das Kostüm hinaus beinhaltet. Neben der Kombination zweier zunächst unabhängiger Konzepte, von denen das der Ontologie auf Spezialisierung und das des Musters auf Generalisierung zielt, eröffnet sich die Möglichkeit, belegen zu können, wie eine Mustersprache entstanden ist und auf welchen Lösungen sie beruht. Zudem ist diese Verschränkung nicht nur wichtig für die Güte der Muster und deren Nachvollziehbarkeit, sondern birgt auch Potential für die Anwendung der Muster in der praktischen Arbeit mit Kostümen, in dem auch die konkreten Lösungen, auf denen die Muster beruhen, für Recherche oder weitere Anwendungen in einem anderen Kontext erneut herangezogen werden können. Hierbei können die konkreten Lösungen untereinander wiederum eine ‚Lösungssprache‘ bilden.⁴²²

⁴²² Vgl. Michael Falkenthal/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Frank Leymann: Solution Languages: Easing Pattern Composition in Different Domains. In: International Journal on Advances in Software 10 (2017), H. 3-4, S. 271.

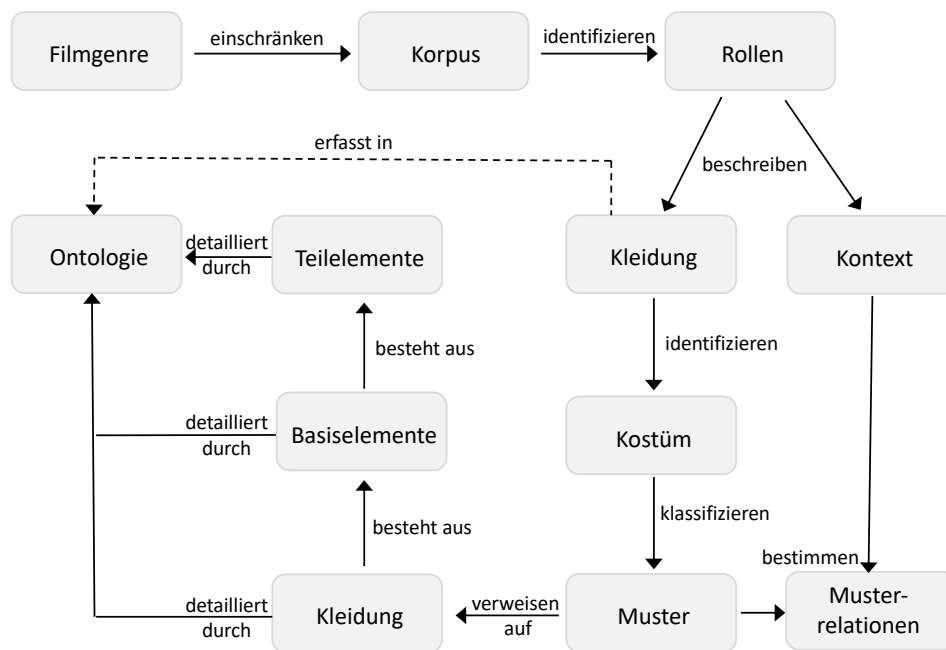


Abb. 39c: Methode zur Ableitung von Kostümmustersprachen

Was in Abbildung 39c noch zu Tage tritt, ist, dass ‚Kleidung‘ als Konzept zweifach auftritt. Auch wenn die Kleidung aus der Methode zur Beschreibung von Kleidung auf alle ‚gültige‘ Kleidung, im Sinne von ‚potentiell vorkommend‘, abzielt und die Kleidung der Musteridentifikation im Film auf konkret beobachtete Kleidung verweist, so zeigt es noch mal die Wichtigkeit, diese, als zentrales Element und Untersuchungsgegenstand, genauer zu spezifizieren, um sich über eine Kleidungssprache als ersten Schritt der Kostümsprache zu nähern. Denn Kostüme bestehen aus Kleidung, diese wiederum besteht aus Kleidungsstücken, sprich, aus Basiselementen. Die Basiselemente sind demnach die Bausteine einer Kleidungssprache deren Zusammensetzung durch eine entsprechende Grammatik über den Basiselementen bestimmt werden kann. Da Kostüme als Kleidung mit intendierter Wirkung beschrieben werden können, kann durch eine Bewertung der Kleidung nach ihrer Wirkung in Filmen durch Auswahl von bestimmter Kleidung eine Kostümsprache definiert werden.

5.3. Konkretisierung des Begriffs ‚Kleidungssprache‘

Der Begriff der Kleidungssprache ist ähnlich dem Begriff der Kostümsprache als Metapher stattfindender Kommunikation in der Literatur immer wieder zu finden. Manche Ansätze, wie der von Lurie⁴²³ gehen über diesen metaphorischen Ansatz hinaus

⁴²³ Lurie: The Language of Clothes, 2000.

und wagen den Versuch, Kleidungssprache in Analogie zur natürlichen Sprache zu setzen. Wobei bei ihr die einzelnen Kleidungssteile das Vokabular und ein Outfit den Satz einer Kleidungsaussage darstellt. Dass sich ihr Ansatz nicht zur Beschreibung einer Kostümsprache eignet, liegt allerdings nicht daran, dass sie sich auf reale Kleidung statt auf Kostüme fokussiert, sondern an dem Vergleich von Kleidungssprache mit natürlicher Sprache. Anders als natürliche Sprache ist die Kostümsprache eine indirekte, nonverbale Kommunikation, und wie Lurie selbst anmerkt,⁴²⁴ können viele Elemente der natürlichen Sprache nicht auf eine Kleidungssprache übertragen werden.

Was hier vorgeschlagen und als Ansatz verfolgt werden soll, ist, das Konzept der formalen Sprache zu nutzen, um zu definieren aus welchen Elementen sich eine Kleidungssprache zusammensetzt und so einen Beitrag zum besseren Verständnis dieser zu leisten. Da formale Sprachen in den unterschiedlichsten Bereichen eingesetzt werden und die jeweils genutzten Begriffe und Symbole, sowie die Konventionen der Schreibweisen, je nach Disziplin, aber auch innerhalb der Disziplinen variieren, soll sich die im Folgenden auf die Definitionen, wie sie bei Hopcroft und Ullman⁴²⁵ und Maurer⁴²⁶ zu finden sind, gestützt werden.

5.3.1. Grundbegriffe

Der erste Grundbegriff, der nötig ist, um eine Kleidungssprache als formale Sprache zu beschreiben, ist die Definition des Alphabets. Ein beliebiges Alphabet soll hier mit Σ bezeichnet werden, wobei das Alphabet Σ als Menge der Grundbausteine der Sprache verstanden, und durch die Basissymbole σ_i beschrieben, wird.

$$\Sigma = \{\sigma_1, \sigma_2, \sigma_3, \dots\}$$

Wie bereits in Kapitel 4.2.1.1. ausgeführt, besteht Kleidung aus Basiselementen der Kleidung, welche durch die Ontologie repräsentiert wird. Das Alphabet einer Kleidungssprache kann demnach hier als Menge aller erfassten Basiselemente mit Σ^B , wobei das ‚B‘ für Basiselemente steht, bezeichnet werden. Der Hypothese folgend, dass jedes Genre eine spezifische Kostümsprache hat, besteht die Menge der Basiselemente Σ^B aus allen erfassten Basiselementen des jeweiligen Filmgenres. Um anzuzeigen, aus

⁴²⁴ Vgl. ebd S. 19.

⁴²⁵ John E. Hopcroft/Jeffrey D. Ullman: Formal languages and their relation to automata. Boston (Massachusetts) 1969.

⁴²⁶ Hermann Maurer: Theoretische Grundlagen der Programmiersprachen. Theorie der Syntax. Mannheim 1969.

welchem Genre X sich ein Alphabet formt, kann mit $\Sigma^B(X)$ dieses angegeben werden. Für das Genre Western etwa könnte ein mögliches Alphabet $\Sigma^B(\text{Western})$ beispielsweise aus $\Sigma^B(\text{Western}) = \{\text{Hose, Hemd, Weste, Sakko, Sheriffstern, Schuh, Stiefel, Mokassin...}\}$ bestehen.

Nun gilt es, die Symbole σ als Zeichen eines Alphabets Σ zu ‚Wörtern‘ zu formen. Jedes dieser Wörter besteht aus einer bestimmten Anzahl der Zeichen des Alphabets Σ , welche als Länge des Wortes bezeichnet wird. So hat das Wort $(\sigma_1 \sigma_2 \sigma_3)$ die Länge 3. Damit kann Σ^i hier als die Menge aller Wörter der Länge i über dem Alphabet Σ verstanden werden, wenn gilt:

$$\Sigma^i := \{(\sigma_1 \sigma_2 \dots \sigma_i) \mid \sigma_i \in \Sigma\}$$

Jede Kleidung, im Sinne eines kompletten Outfits, besteht meist aus einer bestimmten Zusammenstellung verschiedener Basiselemente. Wenn die Basiselemente also die Zeichen des Alphabets Σ^B darstellen, können diese Zusammenstellung von Basiselementen als die Wörter der Kleidungsprache verstanden werden, sodass jedes Wort durch die Anzahl der beteiligten Basiselemente eine bestimmte Länge hat. Da die Länge aller potentiellen Wörter nicht bekannt ist, soll mit Σ^* die Menge aller möglichen Wörter beliebiger Länge, die über einem beliebigen Alphabet Σ gebildet werden können, angegeben werden, formal beschreibbar als:

$$\Sigma^* = \bigcup_{i=1}^{\infty} \Sigma^i$$

$(\Sigma^B)^*$ umschreibt demnach alle möglichen Wörter über dem Alphabet Σ^B der Basiselemente. Allerdings sind nicht alle ‚möglichen‘ Wörter auch ‚sinnvolle‘ Wörter, in Form von Zusammensetzungen, die in der Domäne tatsächlich gefunden werden: zum Beispiel wäre (Schuh Stiefel Mokassin) ein gültiges Wort über dem oben eingeführten Beispielalphabet $\Sigma^B(\text{Western})$. Aber dieses Wort ist nicht sinnvoll, da die Kombination von Schuh, Stiefel und Mokassin in einer einzelnen Kleidung nicht auftritt. Als informelle erste Definition kann also festgehalten werden:

Definition 1: Eine ‚Kleidungsprache‘ L über dem Alphabet Σ^B ist die Menge aller ‚sinnvollen‘ Wörter aus $(\Sigma^B)^*$, das heißt L ist eine Teilmenge von $(\Sigma^B)^*$. In Symbolen hingeschrieben: $L \subseteq (\Sigma^B)^*$. \square

Um diese ‚sinnvollen‘ Wörter zu bestimmen werden ‚Grammatiken‘ genutzt, die über ‚Produktionsregeln‘ die sinnvolle Zusammensetzung von Kleidung aus Basiselementen

beschreibt. Aus welchen Elementen sich eine solche Grammatik zusammensetzt, ist in Definition 2 bestimmt:

Definition 2: Eine ‚Grammatik‘ G ist ein Tupel $G = (\Sigma, V, P, S)$ mit:

- Σ ist ein Alphabet
- V ist ein Vokabular (mit $\Sigma \subseteq V$)
- P ist die Menge der Produktionsregeln über V
- S ist das Startsymbol (mit $S \in V \setminus \Sigma$). \square

Dass sich das Alphabet Σ hier aus Basiselementen zusammensetzen kann, ist bereits ausgeführt worden. Nun kann eine Kleidung aber auch aus zusammengesetzten Elementen bestehen, wie beispielsweise einem Anzug, welcher aus einer Hose, Sakko und Weste besteht. Das Vokabular V beinhaltet demnach neben den Symbolen des Alphabets Σ auch diese zusammengesetzten Elemente. Anders ausgedrückt, ist das Alphabet Σ mit $\Sigma \subseteq V$ also die eine Teilmenge des Vokabulars V , während $V \setminus \Sigma$ mit den übrigen zusammengesetzten Elementen ohne die Zeichen des Alphabets Σ , die zweite Teilmenge des Vokabulars V stellt. Diese zusammengesetzten Elemente, wie beispielsweise der Anzug, werden als ‚Variablen‘ bezeichnet, wobei das Startsymbol S auch ein Element aus diesen Variablen ist. Welche Zusammensetzungen erlaubt sind, beschreiben die Produktionsregeln P über dem Vokabular V . Hierfür gilt:

Definition 3: Eine ‚Produktionsregel‘ ist ein Paar von Wörtern über dem Vokabular V einer Grammatik $G=(V, \Sigma, P, S)$ für das gilt:

$$(x,y) \in P : \Leftrightarrow x \in V^* \setminus \Sigma^* \text{ und } y \in V^*.$$

Statt $(x,y) \in P$ wird auch geschrieben: $x \rightarrow y$. \square

x und y sind demnach Wörter über dem Vokabular V einer Grammatik G , wobei x mindestens eine Variable enthalten muss. Statt $(x,y) \in P$ hat sich die Schreibweise $x \rightarrow y$ etabliert. Was diese Produktionsregeln genau bedeuten und wie diese angewendet werden können, soll anhand der Skizzierung einer Anwendung in einer Beispiel-Kleidungssprache aus dem Genre Western veranschaulicht werden.

5.3.2. Anwendungsbeispiel einer Kleidungsprache

Anhand einer Kleidungssprache L' des Genres Western soll die Anwendung der vorab eingeführten Grundbegriffe beispielhaft skizziert werden. Das entsprechende Beispiel-Alphabet Σ' setzt sich als die Menge der Basiselemente des Genres aus Folgendem zusammen: $\Sigma' = \{\text{Hose, Rock, Lendenschurz, Weste, Anzug, Korsage, Halstuch, Stiefel,$

Stiefelette, Mokassin, Schuh, Hemd, Bluse, Hut, Haarband, Federschmuck, Sheriffstern}. Die Menge {Sheriff, Barmann, Saloon-Dame, Indianer, Bandit, Anzug, S} sei die Menge der Beispiel-Variablen; diese Variablen sind Bezeichnungen für die mögliche Kleidung von Rollen aus dem Western, wobei das ‚künstliche‘ Startsymbol S eine Sonderrolle spielt, die unten noch erläutert wird. Sprich, insgesamt ist das Vokabular des Beispiels $V' = \{\text{Hose, Rock, Lendenschurz, Weste, Anzug, Korsage, Halstuch, Stiefel, Stiefelette, Mokassin, Schuh, Hemd, Bluse, Hut, Haarband, Federschmuck, Sheriffstern, Sheriff, Barmann, Saloon-Dame, Indianer, Bandit, Anzug, S}\}$.

Die folgenden Regeln sind eine beispielhafte Menge von Produktionsregeln P' über dem Vokabular V' , wobei S das Startsymbol darstellt:

1. Anzug \rightarrow Hose Weste Sakko
2. Anzug \rightarrow Hose Sakko
3. Sheriff \rightarrow Anzug Hemd Stiefel Sheriffstern
4. Sheriff \rightarrow Hose Weste Stiefel Hemd Sheriffstern
5. Sheriff \rightarrow Hose Hemd Stiefel Sheriffstern
6. Sheriff \rightarrow Hose Weste Stiefel Hemd Hut Sheriffstern
7. Sheriff \rightarrow Hose Hemd Stiefel Hut Sheriffstern
8. Barmann \rightarrow Hose Weste Schuh
9. Saloon-Dame \rightarrow Rock Bluse Korsage Stiefelette
10. Saloon-Dame \rightarrow Rock Korsage Stiefelette
11. Saloon-Dame \rightarrow Rock Bluse Korsage Stiefelette Haarband
12. Saloon-Dame \rightarrow Rock Korsage Stiefelette Haarband
13. Indianer \rightarrow Mokassin Lendenschurz Weste Federschmuck
14. Indianer \rightarrow Mokassin Lendenschurz Weste
15. Indianer \rightarrow Mokassin Lendenschurz Federschmuck
16. Indianer \rightarrow Lendenschurz Federschmuck
17. Bandit \rightarrow Hose Hemd Weste Halstuch Stiefel Hut
18. Bandit \rightarrow Anzug Hemd Halstuch Stiefel Hut
19. S \rightarrow Sheriff
20. S \rightarrow Barmann
21. S \rightarrow Saloon-Dame
22. S \rightarrow Indianer
23. S \rightarrow Bandit

Diese Produktionsregeln entstehen im Allgemeinen durch Analyse des Filmkorpus eines Genres, wobei die hier angeführten nur einen kleinen beispielhaften Ausschnitt zeigen. Nach der Analyse des Korpus liegen sämtliche Produktionsregeln vor, welche die beobachtete Kleidung, die in den einzelnen analysierten Filmen auftritt, wiedergeben und im MUSE-Repository gespeichert werden. Für das Beispiel gilt, dass die Kleidung des Genres nun alle Wörter über dem Alphabet Σ' der Basiselemente sind, die sich durch diese Produktionsregel erzeugen lassen. ‚Erzeugen‘ bedeutet hier die Anwendung, auch die wiederholte Anwendung, der Produktionsregeln, indem ein Zeichen in einem Wort der linken Seite einer Produktionsregel durch das Wort der rechten Seite der betreffenden Produktionsregel ersetzt wird. Wenn aus einem Wort x ein anderes Wort y erzeugt werden kann, so schreibt man üblicherweise auch $x \rightsquigarrow y$.

Durch Anwendung der Produktionsregeln 19, 3 und 1 ergibt sich $S \rightsquigarrow (\text{Hose Weste Sakko Hemd Stiefel Sheriffstern})$, indem diese Produktionsregeln nacheinander verwendet werden: $S \rightarrow \text{Sheriff} \rightarrow \text{Anzug Hemd Stiefel Sheriffstern} \rightarrow \text{Hose Weste Sakko Hemd Stiefel Sheriffstern}$. $(\text{Hose Weste Sakko Hemd Stiefel Sheriffstern})$ repräsentiert somit ein gültiges Wort einer Kleidung. Die Grammatik $G'=(V',\Sigma',P',S)$ stellt hiermit ein Beispiel bereit, wie sinnvolle Wörter, in Form von Kleidung, der Kleidungssprache aus dem Genre Western bestimmt werden können.

5.3.3. Definition des Begriffs ‚Kleidungssprache‘

Die Menge aller Wörter einer Grammatik, die aus dem Startsymbol S mit Hilfe der Produktionsregeln erzeugt werden können, wird als ‚die durch die Grammatik erzeugte Sprache‘ betitelt. Die durch eine Grammatik erzeugte Sprache ist also die Menge aller sinnvollen Wörter, die aus einem Alphabet Σ gebildet werden können. Hiermit ist der Begriff ‚sinnvoll‘, der in Definition 1 noch informell gefasst war, präzisiert.

Definition 4: Die Menge aller Wörter, die aus dem Startelement und den Produktionsregeln einer Grammatik G erzeugt werden können, wird die durch die Grammatik G erzeugte Sprache $L(G)$ genannt. Somit ist

$$L(G) := \{ x \in \Sigma^* \mid S \rightsquigarrow x \} \quad \square$$

Für die Beispiel-Grammatik $G'=(V',\Sigma',P',S)$ aus dem vorherigen Abschnitt ist $L(G')$ die Menge aller Kleidung aus dem fiktiv zusammengestellten Western Genre.

Um die Kleidungssprache für ein Genre zu definieren, muss somit zunächst das Vokabular des Genres festgelegt werden. Hierzu sind zunächst die Basiselemente Σ^B des Genres zu identifizieren und die Variablen $V^B \setminus \Sigma^B$ anzugeben. Dies geschieht im MUSE-

Vorgehen durch die Analyse des gewählten Filmkorpus. Ebenso werden durch diese Analyse die Produktionsregeln P^B aufgestellt. Die Wahl eines beliebigen Startsymbols S^B liefert dann insgesamt die Grammatik $G^B=(V^B,\Sigma^B,P^B,S^B)$ der Kleidungssprache des jeweiligen Genres. Die Kleidungssprache des Genres selber ist dann die von der Grammatik G^B erzeugte Sprache $L(G^B)$:

Definition 5: Die von der Grammatik $G^B=(V^B,\Sigma^B,P^B,S^B)$ erzeugte Sprache $L(G^B)$ heißt ‚Kleidungssprache‘. \square

Diese Definition von Kleidungssprache geht weit über die Domäne des Filmkostüms hinaus und ist als formale Definition in den unterschiedlichsten Domänen, in denen Kleidung eine Rolle spielt, anwendbar. So kann man beispielsweise Kleidung mit einer bestimmten Nutzung wie etwa Freizeitkleidung, Schutzkleidung, Festtagskleidung usw. als Kleidungssprachen auffassen. Ebenso kann die Kleidung, die ein bestimmter Modedesigner entwirft oder die ein bestimmtes Modelabel anbietet, als eigene Kleidungssprache angegeben werden. Weitere Anwendungen der vorliegenden Definition von Kleidungssprachen, wie etwa an Kleidung im Theater oder an Kleidung von Subkulturen wie Punks oder Skinheads erscheinen naheliegend.

5.4. Definition des Begriffs ‚Kostümsprache‘

Um von einer allgemeinen Kleidungssprache nun aber zu einer Kostümsprache zu kommen, muss das Spezifikum der Kostüme mit aufgenommen werden. Ganz allgemein lässt sich festhalten, dass die Kleidung, die Schauspieler im Film tragen, als ‚Kostüm‘ bezeichnet wird. Das heißt die Nutzung von Kleidung im Film macht aus Kleidung ein Kostüm, wobei Selbiges auch für das Theater gelten kann. In diesem Sinne könnte man in der Domäne des Films statt von Kleidungssprache auch von einer Kostümsprache sprechen. Diese synonyme Verwendung von ‚Kleidung‘ und ‚Kostüm‘ und somit der Gleichsetzung der Begriffe ‚Kleidungssprache‘ und ‚Kostümsprache‘, greift aber zu kurz: denn wie in Kapitel 5.1. eingeführt, ist ein Kostüm als Kleidung mit intendierter Wirkung für den Film zu definieren und diese intendierte Wirkung gilt es abzubilden. Zudem sollten in der Kostümsprache die Konventionen erfasst werden, die sich entwickelt haben, um mittels des Kostüms das Designproblem eines bestimmten adäquaten vestimentären Ausdrucks zu lösen. Hierzu müssen die Kostüme, welche dieselbe Wirkung haben, gruppiert und abstrahiert werden, was praktisch mit der Überführung in die Muster geschieht und formal über Gruppierungsrelationen erfasst werden kann.

In einem Zwischenschritt, um zu dieser umfassenden Kostümsprache zu kommen, muss also als erstes die Teilmenge aus den Wörtern der Kleidungssprache $L(G^B)$ bestimmt werden, welche durch explizite Auswahl von Kleidung mit intendierter Wirkung den eigentlichen ‚Kostümfundus‘ \mathfrak{K} stellt. Der Kostümfundus \mathfrak{K} ist demnach stets eine Teilmenge einer Kleidungssprache $L(G^B)$, sprich, $\mathfrak{K} \subseteq L(G^B)$. Die Wirkung einer Kleidung, wobei unerheblich ist, ob diese mit der intendierten Wirkung übereinstimmt oder nicht, kann auf verschiedenste Weise bestimmt werden. So kann etwa bei der Analyse von Filmen die Wirkung einer Kleidung durch eine repräsentative Testgruppe oder durch Experten festgestellt werden. Oder es kann eben die Häufigkeit des Auftretens bestimmter Kleidung in einem repräsentativen Filmkorpus als Beleg der Wirkung als Kostüm herangezogen werden. Formal lässt sich die Auswahl einer Kleidung aus $L(G^B)$ aufgrund ihrer Wirkung durch eine Boolesche Funktion, der ‚Wirkungsfunktion‘ \mathfrak{w} , darstellen:

Definition 6: Eine Funktion $\mathfrak{w}: L(G^B) \rightarrow \{\text{wahr, falsch}\}$ heißt ‚Wirkungsfunktion‘. \square

Die Boolesche Funktion \mathfrak{w} unterscheidet hier nur die beiden Werte wahr oder falsch, wobei wahr für ‚hat Wirkung‘ und falsch für ‚hat keine Wirkung‘ steht. Ein Kostüm k ist somit eine Kleidung $k \in L(G^B)$ ‚mit Wirkung‘, wenn für das Kostüm k gilt $\mathfrak{w}(k) = \text{wahr}$.

Definition 7: Die Menge $\mathfrak{K} = \{k \in L(G^B) \mid \mathfrak{w}(k) = \text{wahr}\}$ heißt ‚Kostümfundus‘. \square

Sprich, alle Kostüme k , die durch Auswahl aus der Kleidungssprache $L(G^B)$ mit der Booleschen Funktion \mathfrak{w} mit $\mathfrak{w}(k) = \text{wahr}$ (das heißt k ‚hat Wirkung‘) bestehen, bilden also zusammen den Kostümfundus \mathfrak{K} . Die Wirkungsfunktion \mathfrak{w} indiziert demnach in einem ersten Schritt, ob ein Kleidungsstück eine Wirkung hat, und somit als Kostüm gewertet werden kann oder nicht. Die Kostümsprache aber geht weit darüber hinaus und muss nicht nur das ‚Hat-Wirkung‘, sondern auch die Konventionen, die sich in der Nutzung der filmisch-vestimentären Kommunikation entwickelt haben, bestimmen. Um diese Konventionen herauszukristallisieren, müssen, wie bereits angedeutet, nun in einem zweiten Schritt die Kostüme identifiziert werden, die die ‚gleiche‘ Wirkung haben. Das Identifizieren von Kostümen mit der gleichen Wirkung kann durch die Anwendung einer Gruppierungsrelation \approx formalisiert werden. Unter einer Gruppierungsrelation soll im Rahmen dieser Arbeit eine spezielle Art von Relation⁴²⁷ verstanden werden, die festlegt,

⁴²⁷ Vgl. Dieter Klaua: Grundbegriffe der axiomatischen Mengenlehre. Teil 1. Braunschweig 1973. S. 52-56.

ob zwei Kostüme die gleiche Wirkung haben. Für eine Gruppierungsrelation \approx soll mit der ‚Wirkungsgruppe‘ $[\approx]$ die Menge aller Kostüme bezeichnet werden, die die gleiche Wirkung haben, während $\mathcal{G} := \{\approx_i\}$ für die Menge aller identifizierten Gruppierungsrelationen \approx_i steht.

Das ‚gleich‘ der Wirkung bezieht sich darauf, dass auf unterschiedlichen Wegen, also mit verschiedenen konkreten Kostümen, das ‚Gleiche‘ vestimentär kommuniziert wird. So können beispielsweise alle konkreten Kostüme, die im Western getragen werden und mit denen der Stereotyp ‚Sheriff‘ kommuniziert wird, zur Wirkungsgruppe [Sheriff] zusammengefasst werden. Jede dieser Wirkungsgruppen $[\approx]$ repräsentiert demnach eine bewährte Lösung für das Designproblem, eine spezifische Wirkung mittels der Kleidung zu erzielen. Wie die Formulierung der ‚bewährten Lösung‘ anzeigt, lassen sich diese Wirkungsgruppen als Muster darstellen. Indem die Wirkungsgruppe [Sheriff] alle konkreten Kostüme, mit denen der Stereotyp ‚Sheriff‘ in dem zugrundeliegenden Filmkorpus als erfolgreich eingesetztes Kostüm mit bestimmter Wirkung enthält, können die Spezifika herausgearbeitet und in ein Muster überführt werden.

Das ‚Bewährt‘ der ‚bewährten Lösungen‘ in dem Konzept des Musters beruht darauf, dass sich mehrere konkrete Lösungen finden lassen, bei denen das Muster erfolgreich angewendet wurde. Es muss also eine bestimmte Anzahl konkreter Lösungen vorliegen, um als ‚bewährt‘ zu gelten, wobei hier oft die bereits eingeführte ‚Rule of three‘ herangezogen wird. Allgemeiner wird eine natürliche Zahl $N \in \mathbb{N}$ definiert, welche angibt, dass nur Wirkungsgruppen mit einer Kardinalität $\text{kard}([\approx]) > N$, also deren Anzahl an konkreten Kostümen über dem Wert der Zahl N liegt, als Muster berücksichtigt werden (siehe etwa die Angabe der Unterstützung als Wert N in dem Auswertungsbeispiel in Kapitel 4.5.3.). Diese Muster stellen in der Domäne der Filmkostüme die ‚Kostümmuster‘. Es bleibt festzuhalten:

Definition 8: Eine Gruppierungsrelation $\approx \subseteq \mathcal{K} \times \mathcal{K}$ bestimmt die Kostüme mit einer gleichen Wirkung:

$$(x, y) \in \approx : \Leftrightarrow x \text{ und } y \text{ haben die ‚gleiche Wirkung‘.}$$

Statt $(x, y) \in \approx$ ist es etabliert, $x \approx y$ zu schreiben. $\mathcal{G} := \{\approx_i\}$ ist die Menge aller identifizierten Gruppierungsrelationen.

Die Menge aller Wirkungsgruppen $\{[\approx_i]\}$ wird wie folgt bezeichnet:

$$\mathcal{M} := \mathcal{K} / \mathcal{G}.$$

Mit $N \in \mathbb{N}$ kann

$$\mathfrak{M}_N := \{[\approx] \in \mathfrak{M} \mid \text{kard}([\approx]) > N\}$$

als die Menge aller Kostümmuster \mathfrak{M}_N bezeichnet werden. \square

Etwas anschaulicher skizziert Abbildung 40a die Zusammenhänge. Die Kleidungssprache $L(G^B)$ enthält, wie bereits ausgeführt, alle gültigen Kombinationen von Basiselementen. Mittels der Anwendung der Wirkungsfunktion w , werden aus der Menge der gültigen Kleidung, diejenigen mit intendierter Wirkung als Kostüme identifiziert und stellen als Kostümfundus \mathfrak{K} demnach eine Teilmenge der Kleidungssprache dar. Um diejenigen Kostüme zusammen zu gruppieren, welche das gleiche Designproblem lösen, um mittels des Kostüms etwas Spezielles zu kommunizieren, werden durch die Anwendung von Gruppierungsrelationen \mathfrak{G} die Wirkungsgruppen $\mathfrak{K}/\mathfrak{G}$ gebildet, welche jeweils die gleich wirkenden Kostüme enthalten.

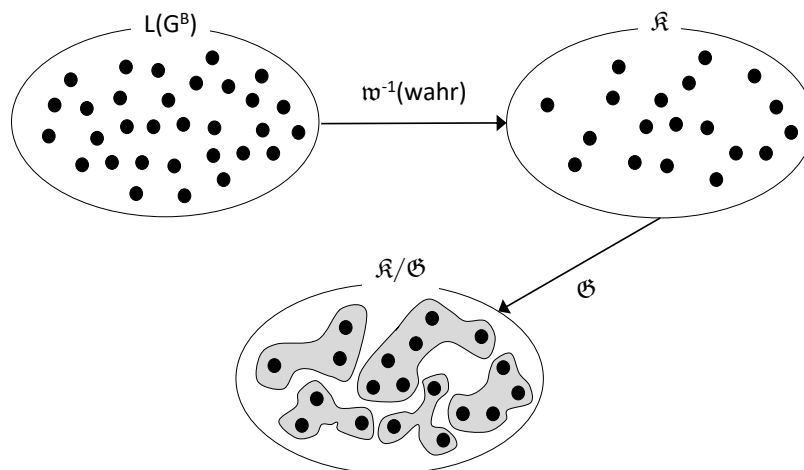


Abb. 40a: Von der Kleidungssprache zu Kostüm-Wirkungsgruppen

Nun müssen aber nicht nur die gleich wirkenden Kostüme gruppiert, sondern die Spezifika der jeweiligen Wirkungsgruppen darstellbar gemacht werden. Dies geschieht durch die Anwendung des Musterkonzeptes.

Die Verbindung von Muster und Mustersprachen mit formalen Ansätzen ist kein ganz neuer Gedanke und findet sich beispielsweise bei Arbeiten von Taibi⁴²⁸, Zdun⁴²⁹ oder Bayley und Zhu⁴³⁰. Zudem, dass alle diese Ansätze aber aus der Domäne der Informatik stammen, fokussieren sie auf die Anwendung von Mustersprachen, nicht auf deren

⁴²⁸ Toufik Taibi: Formalising Design Patterns Composition. In: IEEE Proceedings - Software 153 (2006), H. 3, S. 127-136.

⁴²⁹ Uwe Zdun: Systematic Pattern Selection Using Pattern Language Grammars and Design Space Analysis. In: Software: Practice & Experience, 37 (2007) H. 9. DOI: DOI: 10.1002/spe.799.

⁴³⁰ Ian Bayley/Hong Zhu: A Formal Language for the Expression of Pattern Compositions. In: International Journal on Advances in Software 4 (2011) H. 3-4, S. 354-366.

Erstellung: Taibi wendet beispielsweise Formeln einer Sprache der Prädikatenlogik 1. Ordnung an, um Muster des Entwurfs von verteilten Objektsystemen zu beschreiben und durch temporale Logik der beschreibenden Aktionen die Kombinationen von Mustern bezüglich ihrer Korrektheit überprüfen zu können. Zdun nutzt Grammatiken zur Beschreibung gültiger Auswahlabfolgen in einer Mustersprache, indem die Relationen zwischen den einzelnen Mustern der Mustersprache mit diskreten Werten annotiert werden, um mittels dieser diskreter Werte den Einfluss, den die Auswahl des nächsten Musters auf die zu erwartende Qualität der Gesamtlösung hat, auszudrücken. Das beschriebene Diagramm der Mustersprache wird dann in eine Grammatik transformiert, wobei die Produktionsregeln sich im Wesentlichen aus den Relationen ergeben. Wörter dieser Sprache sind die zeitlichen Abfolgen der Verwendung von Mustern, die eine Lösung mit einer bestimmten Qualität erzielen. Auch Bayley und Zhu arbeiten an einer formalen Sprache der Muster-Komposition und siedeln sich damit, wie schon die beiden vorhergehenden Arbeiten, auf der Ebene der Benutzung der Mustersprache, nicht der Musteridentifikation, an. Sprich, den bisherigen formalen Ansätzen für Muster, ist gemein, dass davon ausgegangen wird, dass die geeigneten Muster, die zusammengesetzt werden sollen, bereits bekannt sind, während in der vorliegenden Arbeit die Identifikation von Mustern und Mustersprachen an sich im Zentrum steht.

Es werden hierzu, wie Abbildung 40b veranschaulicht, die in dem Kostümfundus \mathcal{R} abgelegten konkreten Lösungen, welche durch die Anwendung einer Gruppierungsrelation als gleich wirkend bestimmt wurden, jeweils in ihren Eigenheiten in ein Muster M_i überführt, wobei die Menge der Muster aller Wirkungsgruppen über den Kostümfundus \mathcal{R}/\mathcal{G} mit \mathcal{M} bezeichnet wird.

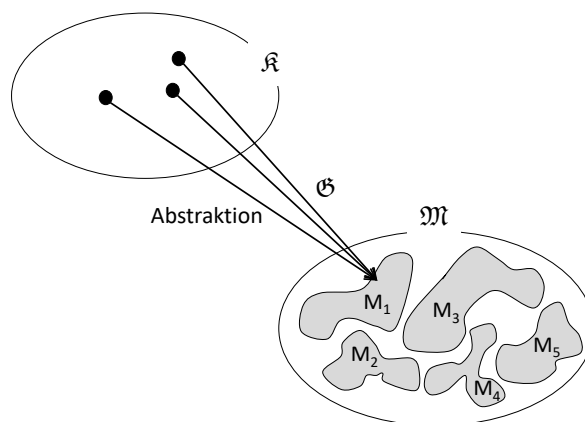


Abb. 40b: Abstraktion von Mustern

Konkret bedeutet dies, dass, wie in Abbildung 40c dargestellt, Kostüme aus dem Filmkorpus, wie beispielsweise drei Kostüme zur Darstellung eines Sheriffs aus

verschiedenen Filmen, welche den Kostümfundus bilden, zu einem Sheriff-Kostümmuster abstrahiert werden.

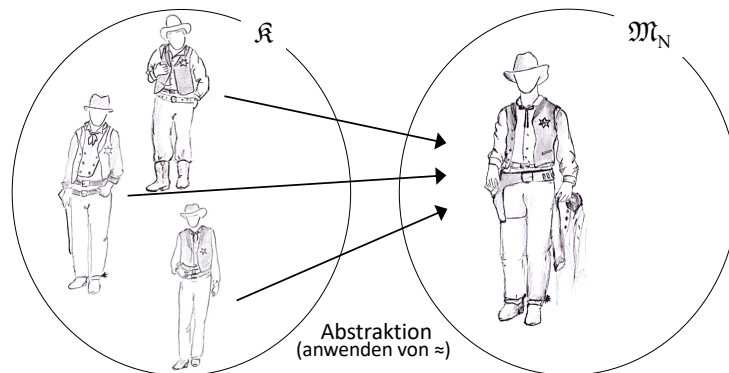


Abb. 40c: Abstraktion von konkreten Kostümen zu einem Kostümmuster

Allerdings müssen, um eine solche Abstraktion vornehmen zu können, mehrere gleich wirkende Kostüme vorliegen, in diesem Fall drei, um ein Kostümmuster zu bilden. Indem nur Wirkungsgruppen mit einer Kardinalität größer N ein Kostümmuster bilden können, braucht die formale Definition der Muster \mathcal{M}_N , als Menge aller Kostümmuster, demnach sowohl die Gruppierung der Elemente des Kostümfundus, wie auch die Bestimmung der Anzahl konkreter gleich wirkender Kostüme nach $\text{kard}([\approx]) > N$.

Nun sind die identifizierten Muster aber nicht isoliert, sondern miteinander verbunden, bilden also eine Mustersprache. Wie Abbildung 40d zeigt, könnte das Kostümmuster des Sheriffs zum Beispiel in Verbindung mit dem des Banditen als Gegenspieler stehen und beide wiederum durch jeweilige Zuneigung in Verbindung mit dem der Bardame stehen, welche wiederum häufig zusammen mit dem des Barmanns auftritt und so mit diesem im Verbindung steht.

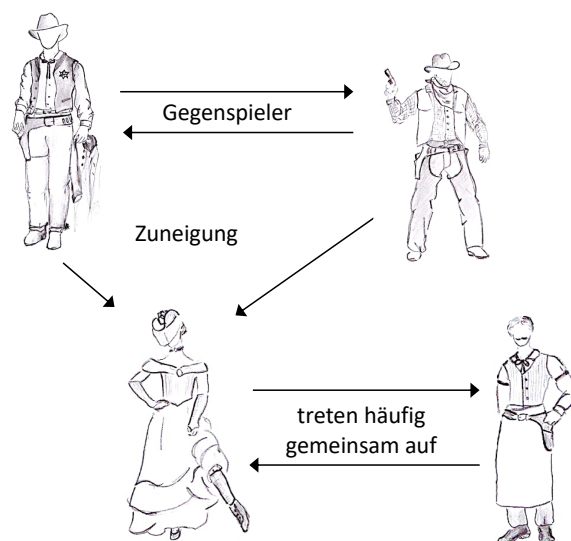


Abb. 40d: Beispiel einer möglichen Kostümmustersprache

Wie das Beispiel zeigt, sind diese Verbindungen, welche sich als Graph darstellen lassen, mit unterschiedlicher Semantik aufgeladen. So drückt ‚Gegenspieler‘, ‚Zuneigung‘ und ‚tritt häufig zusammen auf‘ unterschiedliche Bedeutung der jeweiligen Relationen aus. Die Kostümmuster \mathfrak{M}_N zusammen mit ihren Verbindungen V bilden die Kostümmustersprache, kurz ‚Kostümsprache‘. Abbildung 40e verdeutlicht wie die Muster $\{M_1, M_2, M_3, \dots, M_n\}$ durch ihre Verbindungen V mittels gerichteter und gewichteter Kanten zu einer Mustersprache werden. Das Gewicht der Kanten wird als $\{\alpha_1, \alpha_2, \alpha_3\}$ für drei verschiedene mögliche Semantiken der Kanten angegeben. Es lässt sich somit definieren:

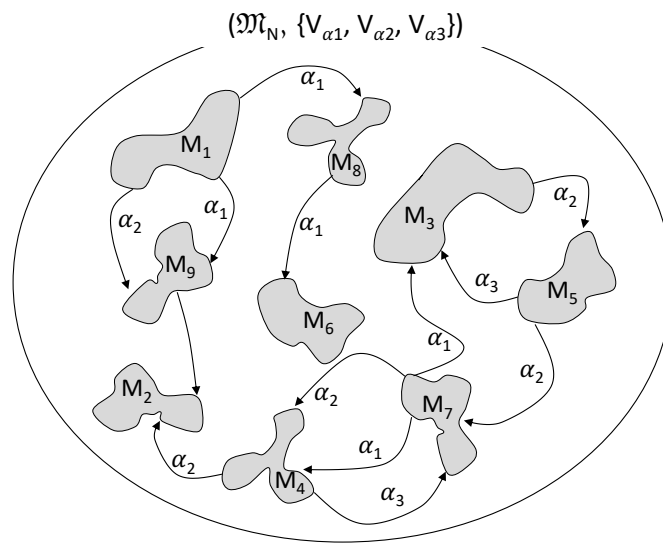


Abb. 40e: Die Kostümsprache

Definition 9: $V_\alpha \subseteq \mathfrak{M}_N \times \mathfrak{M}_N$ ist die Menge aller Verbindungen einer bestimmten Semantik $\alpha \in \{\alpha_1, \dots, \alpha_k\}$ zwischen Kostümmustern. $\{V_\alpha\}$ ist die Menge der ‚Musterverbindungen‘ zwischen den Mustern \mathfrak{M}_N . Das Paar $(\mathfrak{M}_N, \{V_\alpha\})$ heißt ‚Kostümsprache‘. \square

Warum auch hier von einer ‚Sprache‘ gesprochen werden kann, liegt nicht nur darin begründet, dass das Konzept des Musters als Teil einer Mustersprache hier bereits von ‚(Pattern) Language‘, also von ‚(Muster-)Sprache‘, spricht⁴³¹, sondern, dass auch die Anwendung des Mustersprachengraphs ähnlich dem Bilden von Wörtern über einem Alphabet von statten geht. Um ein bestimmtes Problem so lösen wird das passende Muster ausgewählt, das eine abstrakte und bewährte Lösung dessen erlaubt. Da aber meist nicht ein Muster das gesamte Problem löst, müssen die Relationen des Musters mit

⁴³¹ Vgl. Alexander/Ishikawa/Silverstein/Jacobson/Iiksdahl-King/Angel: A Pattern Language, 1977.

anderen Mustern herangezogen werden um, wenn anwendbar, die Lösung des Problems zu verbessern oder zu vervollständigen. Indem hier Muster zu passenden Lösungen kombiniert werden, geht man ähnlich vor wie beim Bilden von Wörtern: auch hier werden aus den Grundbausteinen, dem Alphabet, zusammengesetzt sinnvolle Wörter gebildet. Der Unterschied zu den einer Sprache, wie sie in Definition 5 vorgenommen wurde, ist, dass hier die sinnvollen Wörter nicht durch eine Grammatik als Regelwerk generiert werden, sondern mittels der Navigation durch den Graphen. Wie Produktionsregeln bestimmen die Kanten des Graphen, was sinnvolle Kombinationen sind, nur sind diese nicht formal benannt, sondern graphisch erfasst und müssen von einem Menschen interpretiert werden.

5.4.1. Die Sprache der Teilelemente

Ist bisher als Basis des Kostümfundus \mathfrak{K} die Kleidungsprache $L(G^B)$ bestimmt worden, so muss eine weitere Grundlage dessen mit den schon bekannten Mitteln bestimmt werden. Denn wie das ‚B‘ verdeutlicht, fokussiert die Kleidungsprache $L(G^B)$ auf die Basiselemente. Nun sind die Basiselemente aber wiederum aus Teilelementen, wie etwa einem Kragen, einem Ärmel, einem Absatz oder einem Schuhriemen, zusammengesetzt, sodass auch der Sprache der Teilelemente als Bausteine der Basiselemente durch die Definition einer ‚Kleidungsteilsprache‘ $L(G^T)$ Beachtung geschenkt werden muss. Die Zusammensetzung der Basiselemente aus Teilelementen ist insofern von Interesse, als dass der Unterschied zwischen einer Lederweste ohne Kragen und mit Schalkragen als konkrete Ausführung des Basiselements Lederweste potentiellen Einfluss auf die Kostümsprache haben kann.

Das Alphabet Σ^T , mit ‚T‘ für Teilelemente der Kleidungsteilsprache $L(G^T)$, besteht aus den Teilelementen der Kleidung eines beliebigen Genres ($\Sigma^T = \{\text{Kragen, Ärmel, Vorderteil, ...}\}$). Die konkrete Komposition der Basiselemente aus Teilelementen wird wiederum durch eine Menge von Produktionsregeln P^T ausgedrückt. Es kann somit eine Grammatik G^T angegeben werden, die als Variablen die Basiselemente, als Alphabet die Teilelemente und als Produktionsregeln die Zusammensetzungen der Basiselemente aus Teilelementen hat. Somit lässt sich feststellen:

Definition 10: Die von der Grammatik $G^T=(V^T,\Sigma^T,P^T,S^T)$ erzeugte Sprache $L(G^T)$ heißt ‚Kleidungsteilsprache‘. \square

Die Kleidungsteilsprache $L(G^T)$, als die Sprache, mit der die Komposition von Basiselementen aus Teilelementen beschrieben wird, ist sowohl von ‚handwerklichem‘

Interesse, etwa für Schneider oder Garderobieren, die in der Praxis mit Kleidung und Kostümen arbeiten, wie sie auch für die eigentliche Kostümsprache relevant ist, um filigrane Unterschiede in den Basiselementen zu erfassen, die wiederum potentiellen Einfluss auf die Wirkung eines Basiselements haben können. Als solche ist eine Kleidungssteilsprache ein wichtiger Aspekt einer Kostümsprache als Mustersprache und konkretisiert die ‚handwerkliche‘ Lösung des jeweiligen Designproblems.

Die Basiselemente eines Kostüms $k \in \mathcal{K}$ können somit durch Wörtern aus der Kleidungssteilsprache $L(G^T)$ in ihrer Komposition aus Teilelementen beschreiben werden: Wenn k ein Kostüm ist, das heißt k ist ein Wort $(b_1 \dots b_n)$ aus der Kleidungsprache $L(G^B)$, kann mit jedem Basiselement $b_i \in \Sigma^B$ des Wortes k ein Wort aus $L(G^T)$ assoziiert sein. Dieses Wort $(t_{i1} \dots t_{ik})$ aus $L(G^T)$ beschreibt somit die möglichen Zusammensetzungen des Basiselements b_i des Kostüms aus den Teilelementen t_{i1}, \dots, t_{ik} . Ersetzt man nun jedes Basiselement b_i des Kostüms $k = (b_1 \dots b_n)$ durch das zugehörige Wort $b_i = (t_{i1} \dots t_{ik})$, so erhält man $k = (t_{11} t_{12} \dots t_{1i} t_{21} \dots t_{nk})$. Somit ist das Kostüm in seiner Zusammensetzung aus seinen Teilelementen dargestellt, was beispielsweise eine mögliche Re-/Produktion der abstrakten Lösung eines Musters erleichtert.

Was nun noch beachtet werden muss, ist, dass ein Kostüm nicht nur die Summe seiner Basiselemente ist, sondern auch die jeweiligen Relationen zwischen diesen als Lösung des Wirkungsproblems relevant sind. Wenn das Kostüm des Sheriffs beispielsweise unter anderem ein Hemd, eine Weste und einen Sheriffstern enthält, ist es wesentlich, ob der Sheriffstern an dem Hemd oder an der Weste befestigt ist, um Sichtbarkeit zu gewährleisten. Diese Informationen werden durch die Relationen zwischen den Basiselementen erfasst und geben auf operationale Weise an, wie Basiselemente in einem Kostüm zu kombinieren sind.

Definition 11: Eine Teilmenge von Paaren von Basiselementen mit einer bestimmten ‚Bedeutung‘ \mathcal{B} heißt ‚Basisrelation‘ $R_{\mathcal{B}}$:

$$R_{\mathcal{B}} \subseteq \Sigma^B \times \Sigma^B. \quad \square$$

Die ‚Bedeutung‘ \mathcal{B} in diesem Zusammenhang besagt, ob für ein Paar $(x, y) \in \Sigma^B \times \Sigma^B$ gilt, dass (wenn $\mathcal{B} =$ ‚darüber getragen‘) x über y getragen wird oder (bei $\mathcal{B} =$ ‚gewickelt um‘) x um y gewickelt wird. Wegen dieser operationalen Semantik werden die Basisrelationen auch als ‚Operatoren‘ bezeichnet, welche in Kapitel 4.2.1.10. eingeführt wurden. Durch die Menge der Operatoren und der Reihenfolge ihrer Anwendung wird eine Bekleidungsanweisung erstellt, die zum Beispiel für das Anziehen eines Kostüms

wesentlich sein kann. Die Menge der Basisrelationen, die die operationale Semantik der Kombination der Basiselemente beschreiben, wird als $\{R_{\mathfrak{B}}\}$ bezeichnet.

5.5. Zusammenfassung der MUSE-Methode

Um all die eingeführten formalen Konzepte in einer Übersicht zusammenzufassen, sollen, angelehnt an Abbildung 39c, die zuvor vorgestellten informellen Konzepte mit ihren jeweiligen präzisierten und formal definierten Entsprechungen in Abbildung 41 assoziiert werden.

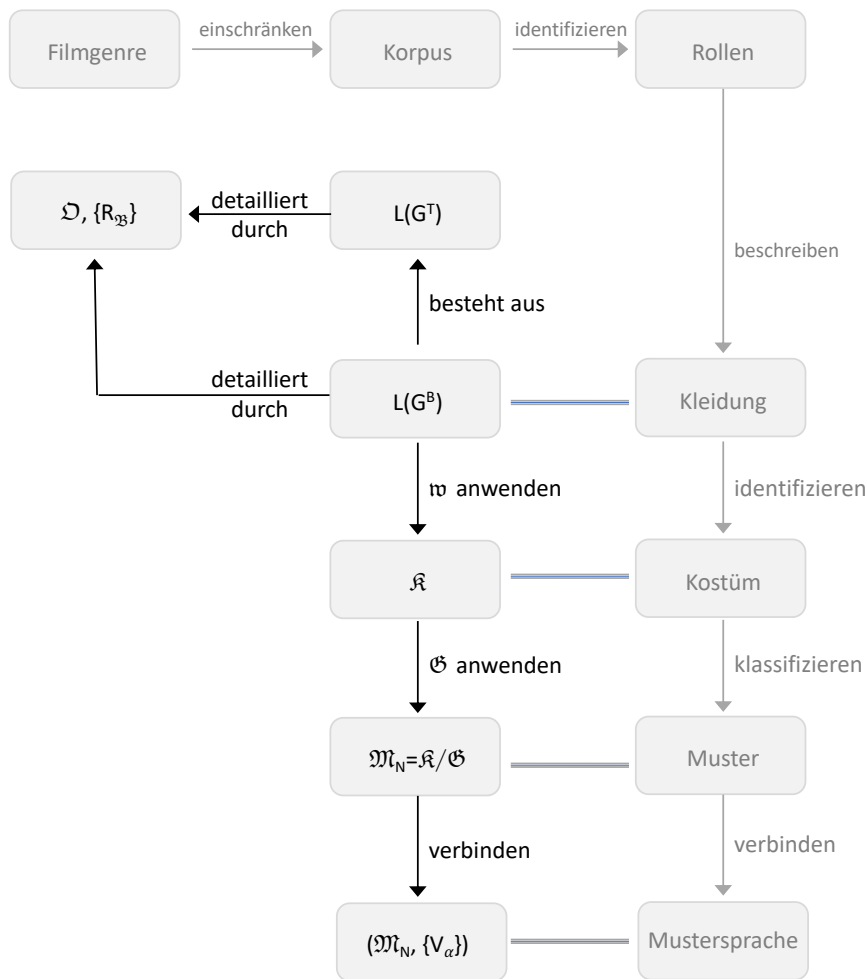


Abb. 41: Formale Konzepte der MUSE-Methode

Die Ontologie, mit Hilfe derer die Details der Kleidung erfasst werden, wird hier mit \mathcal{O} bezeichnet, während die Menge der Basisrelationen $\{R_{\mathfrak{B}}\}$, wie oben ausgeführt, die operationalen Semantiken der Kombination von Basiselementen beschreibt. Sowohl die Teilelemente, beschrieben als Wörter der Kleidungssteilsprache $L(G^T)$, wie auch die Basiselemente, beschrieben als Wörter der Kleidungsprache $L(G^B)$, werden in der Ontologie \mathcal{O} erfasst. Die Doppellinie zwischen **Kleidung** und $L(G^B)$ zeigt an, dass die Kleidung mit Wörtern aus der Kleidungsprache korreliert. Durch das Anwenden der

Wirkungsfunktion \mathfrak{w} auf die Kleidung, kann nun der Kostümfundus \mathfrak{K} gebildet werden. Durch die Gruppierung gleich wirkender Kostüme mit Hilfe der Anwendung der Gruppierungsrelationen \mathfrak{G} , wobei nur diejenigen, die als ‚bewährte‘ Lösung betrachtet werden können, berücksichtigt werden, also häufiger auftreten als N mal, können nun Kostümmuster \mathfrak{M}_N identifiziert werden. Indem die Muster untereinander mittels beobachteter Relationen $\{V_\alpha\}$ verbunden werden, resultiert die Kostümsprache $(\mathfrak{M}_N, \{V_\alpha\})$.

Diese so formalisierten MUSE-Methode kann zudem den jeweiligen Repositories, in welchen die Konzepte implementiert wurden, zugeordnet werden, wie Abbildung 42 darstellt.

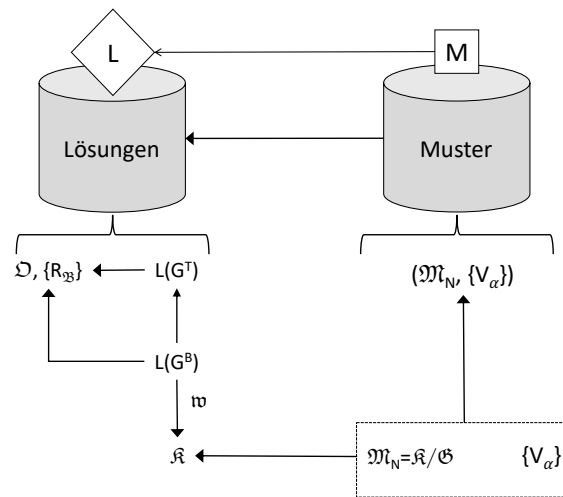


Abb. 42: Formale Konzepte und die Repositories

Wie hier zu sehen, werden die Ontologie und Relationen der Basiselemente, die Kleidungssteilsprache und Kleidungsprache, wie auch der Kostümfundus in einem Lösungsrepository gespeichert. In der vorliegenden Arbeit ist dieses das MUSE-Repository, in welchem die konkreten Kostüme, als konkrete Lösungen L , in all ihren Details abgelegt werden. Die Kostümsprache, als die in Relation zueinander stehenden bewährten Lösungen, die als Muster M erfasst sind, werden in einem Muster-Repository abgelegt, in der vorliegenden Arbeit potentiell in dem PatternPedia-Repository. Sprich, auch wenn die bewährten Lösungen der Muster mit ihren konkreten Lösungen in Form von Verlinkungen verbunden sind, werden sie in eigenständigen Repositories gespeichert, wobei das MUSE-Repository ein explizit auf die Domäne abgestimmtes Repository ist, während das PatternPedia-Repository das Ablegen beliebiger Muster erlaubt und somit domänenunabhängig angelegt ist. So lässt sich festhalten, dass aus Sicht der Implementierung der erste Teil der Methode, wie Abbildung 42 zeigt,

domänenabhängig ist, während der zweite Teil unabhängig von der Domäne angewendet werden kann. Dass die MUSE-Methode aber als Ganzes abstrahiert und so auch für andere Anwendungsfälle über das Kostüm hinaus nutzbar gemacht werden kann, soll in der folgenden Generalisierung aufgezeigt werden.

5.6. Generalisierung

Für den Einsatz der MUSE-Methode zur Musteridentifikation in einer beliebigen anderen Domäne, sollen die beschriebenen Konzepte abstrahiert und, wie Abbildung 43 verdeutlicht, über die Anwendung der Kostümdomäne hinaus, generalisiert werden.

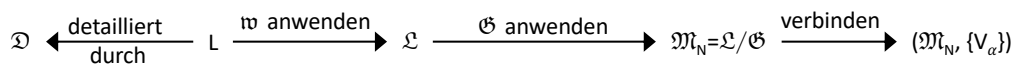


Abb. 43: Generalisierte MUSE-Methode

Hierzu muss die Ontologie \mathcal{D} , wie auch die Relationen $\{R_{\mathcal{B}}\}$ zwischen den korrespondierenden Konzepten der Ontologie durch ein jeweils der Domäne angepasstes Domänenmodell \mathcal{D} ersetzt werden. Das spezifische Domänenmodell \mathcal{D} muss die Klassen, wie auch die darunterliegenden Daten, als Instanzen der Klassen, erfassen, ähnlich wie bei der Bekleidungsontologie die Klassen von Basiselementen, deren Relationen, wie auch die konkreten beobachteten Kostüme, erfasst werden. Um nun, wie bei den Basiselementen, die mittels der Kleidungssprache $L(G^B)$ gültigen Kombinationen zu kontrollieren, muss in der anzuwendenden Domäne die jeweilige formale Sprache, hier als L für ‚Lösungs-Sprache‘ betitelt, definiert werden, um das gültige Auftreten von Kombinationen der Instanzen zu kontrollieren. Dass $L(G^B)$ wiederum aus Wörtern aus $L(G^T)$ besteht, soll in der Generalisierung keine Beachtung finden, da es sich um ein Spezifikum der Kleidung handelt. Nichtsdestotrotz können natürlich auch in anderen Domänen weitere Verfeinerungen der Lösungssprache L vielversprechend sein. Die Wörter von L müssen nun in Hinblick auf ihre Wirkung überprüft werden. Ob eine Wirkung vorliegt oder nicht, wird daran gemessen, ob sie jeweils das Ziel erreichen, eine Lösung für ein Problem in der Domäne zu sein. Hierzu wird eine domänenspezifische Wirkungsfunktion w angewendet, um die Menge der wirkenden Lösungen \mathcal{L} herauszukristallisieren. Indem diejenigen Lösungen, welche die gleiche Wirkung haben, identifiziert werden, was dadurch geschehen kann, dass man sie als ‚äquivalent‘ auffasst und domänenspezifische Gruppierungsrelationen \mathcal{O} anwendet, können die Muster \mathcal{M}_N der Domäne identifiziert werden, wenn die Größe der Wirkungsgruppen über der jeweiligen Kardinalität N liegt, die angibt, ob eine Lösung als ‚bewährt‘ betrachtet

werden kann. Schlussendlich können die Muster mittels der domänenspezifischen Relationen $\{V_\alpha\}$ untereinander verbunden werden. So kann die jeweilige Mustersprache $(\mathfrak{M}_N, \{V_\alpha\})$ der Domäne kreiert werden.

Das Domänenmodell \mathfrak{D} , die Lösungssprache L und daraus resultierend die Menge der wirkenden Lösungen \mathfrak{L} müssen für die jeweilige Domäne bestimmt werden. Gleiches gilt für die Wirkungsfunktion \mathfrak{w} , wie auch für die Gruppierungsrelationen \mathfrak{G} . Es müssen demnach für jede Domäne, in welcher Muster aus konkreten Lösungen identifiziert werden sollen, die formalen Konzepte \mathfrak{D} , L , \mathfrak{w} , \mathfrak{L} und \mathfrak{G} für die jeweilige Domäne spezifiziert werden. Im Gegensatz dazu, ist die Beschreibung von Mustern \mathfrak{M}_N , wie auch die Verbindung $\{V_\alpha\}$ dieser untereinander, meist domänenunabhängig, wobei die Semantiken der Verbindungen der Muster wiederum domänenabhängig sein können. Dass diese Generalisierung ein vielversprechender Ansatz für weitere Domänen ist, zeigt das Erproben von Teilen der Methode in der Musikwissenschaft, um Ausdruckstypen symphonischer Musik des 19. Jahrhunderts zu bestimmen.⁴³²

In der Einordnung des Vorgehens kann die MUSE-Methode als eine angepasste Anwendung der ‚Scientific Method‘, also der (natur-)wissenschaftlichen Methode, gesehen werden.⁴³³ Nun variieren die Angaben dazu, welche Schritte genau die (natur-)wissenschaftlichen Methode umspannen: Gibt Carey⁴³⁴ beispielsweise die drei Phasen der Beobachtung, des Vorschlagens von Erklärungen und dem Testen der Erklärungen an, sind es bei Bradford⁴³⁵ sechs, die sich aus Beobachten, Informationen zusammentragen, Bilden einer Hypothese aufbauend auf dem Beobachteten, testen der Hypothese, Datenanalyse und Auswertung, welche die Hypothese bestätigen oder widerlegen und der Wiederholung der Experimente bis es keine Diskrepanzen mehr zwischen der Beobachtung und der aufgestellten Theorie gibt, bestehen. In einer Zusammenführung lässt sich also, zugegeben sehr stark vereinfacht, die (natur-)wissenschaftliche Methode, durch die Phasen der (i) Beobachtung‘, häufig gestützt auf

⁴³² Vgl. Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Linus Eusterbrock/Michael Falkenthal/Frank Hentschel/Frank Leymann: The vision for MUSE4Music. Applying the MUSE method in musicology. In: Hermann Engesser (Hrsg): Computer Science - Research and Development. Advancements of Service Computing: Proceedings of SummerSoC 2016 32 (2017) H. 3-4, S 323-328. Und: Linus Eusterbrock/Johanna Barzen/Frank Hentschel: Eine Ontologie symphonischer Musik des 19. Jahrhunderts. Technischer Bericht Nr. 2017/02, Stuttgart 2017.

⁴³³ Vgl. Johanna Barzen/Frank Leymann: Patterns as Formulas: Applying the Scientific Method to the Humanities. Technischer Bericht Nr. 2016/01, Stuttgart 2016, S. 4-5. Und Johanna Barzen/Frank Leymann: Patterns as Formulas: Patterns in the Digital Humanities. In: Proceedings of the Ninth International Conferences on Pervasive Patterns and Applications (PATTERNS), 2017. S. 18-20.

⁴³⁴ Stephen S. Carey: A Beginners Guide to Scientific Method. 3. Aufl., Boston 2003, S. 3-5.

⁴³⁵ Alina Bradford: What Is Science? In: Live Science, 04/08/2017, URL: <https://www.livescience.com/20896-science-scientific-method.html> (23.06.2018).

Experimente, bei denen Phänomene in der Natur systematisch beobachtet werden, zu deren Ausgangspunkt meist eine Hypothese aufbauend auf theoretischen Annahmen steht, (ii) der detaillierten ‚Datenerfassung‘ als stringente Protokollierung der Ergebnisse aus dem Schritt der Beobachtungen, (iii) der ‚Datenanalyse‘ zur Auswertung und dem Testen der Hypothesen und (iv) der Abstraktion oder Formalisierung der gefundenen Gesetzmäßigkeiten, welche meist als Gesetze oder Formeln ausgedrückt werden, darstellen. Wie das MUSE-Vorgehen in groben Zügen mit diesen Schritten korrespondiert, verdeutlicht Abbildung 44.

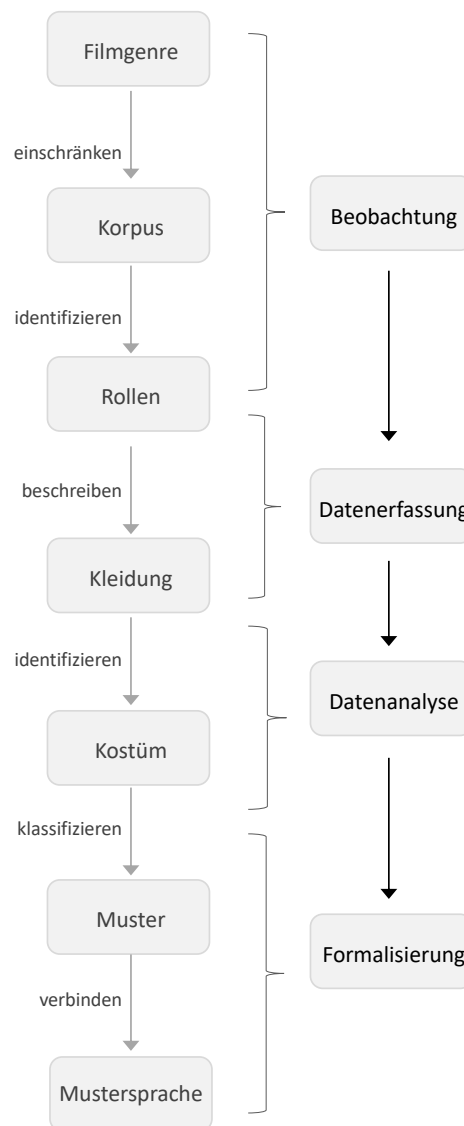


Abb. 44: Die MUSE-Methode als (natur-)wissenschaftliche Methode

So korrespondieren die ersten Schritte der MUSE-Methode, in welcher das Filmmaterial des Korpus genau betrachtet wird, mit der Beobachtungsphase. Die detaillierte Erfassung der Informationen über den Film, die Rollen und die Kleidungsstücke in dem MUSE-Repository wiederum, entspricht der Phase der Datenerfassung. Indem diese

Kostümdateien auf Auffälligkeiten und Gesetzmäßigkeiten hin analysiert werden, kann hier die Phase der Datenanalyse verortet werden. In der Abstraktion der gefundenen Gesetzmäßigkeiten aus der Datenanalyse zu Kostümmustern kann eine Analogie zur Formalisierung festgestellt werden. Den Gedanken der Muster als Instrument der Formalisierung etwas weitergedacht, soll sich nach der Generalisierung in einem kleinen Gedankenexperiment zu Mustern als Formeln der Geisteswissenschaft gewidmet werden.

5.7. Gedankenexperiment zu Mustern als Formeln?

Wenn man den Gedanken des in dem Musterkonzept enthaltenen Aspekts der Formalisierung noch etwas weiter verfolgt, lässt sich ein durchaus gewagtes Gedankenexperiment umreißen, welches die Analogie der Nutzung von Mustersprachen zur Anwendung von Formeln aufgreift.⁴³⁶

Betrachtet man, wie das Konzept von Formeln in den Naturwissenschaften eingesetzt wird, um konkrete Probleme zu lösen, kann man eine gewisse Analogie zu der Art, wie Probleme mittels des Einsatzes von Mustern beispielsweise in der Architektur oder in der Softwareentwicklung gelöst werden, erkennen. Um eine Formel anzuwenden, wird meist ein bestimmtes Vorgehen verfolgt: So muss die ‚Absicht‘, ein spezifisches ‚Problem‘ zu lösen, identifiziert werden, die ‚Lösungsskizze‘ muss bestimmt werden und auf den tatsächlichen ‚Kontext‘ des zu lösenden Problems angepasst werden, um zu der ‚konkreten Lösung‘ des Problems zu führen, wie hier anhand eines Beispiels verdeutlicht werden soll.

Am Anfang steht ein konkretes ‚Problem‘, hier in Form einer quadratischen Gleichung, die es zu lösen gilt. Man verfolgt also die ‚Absicht‘, die Wurzeln der folgenden quadratischen Gleichung zu bestimmen.

$$x^2 + 5x + 4 = 0$$

Als erster Schritt muss hierzu aus einer Formelsammlung diejenige ‚Lösungsskizze‘ identifiziert werden, welche es erlaubt beliebige quadratische Gleichungen $ax^2 + bx + c = 0$ zu lösen. Hierzu kann die Formel

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

herangezogen werden, welche es erlaubt, die Wurzeln x_1 und x_2 zu bestimmen. Im nächsten Schritt muss der ‚Kontext‘ bestimmt werden, um die spezielle Gleichung

⁴³⁶ Vgl. Barzen/Leymann: Patterns as Formulas, 2016, S. 2-4. Und: Barzen/Leymann: Patterns as Formulas, 2017, S. 17-19.

$x^2+5x+4=0$ zu lösen. Dies geschieht, indem die spezifischen Koeffizienten der konkreten Gleichung bestimmt werden:

$$a=1, \quad b=5, \quad c=4$$

Sind die Lösungsskizzen und der Kontext bestimmt, müssen die Formeln und die bestimmten Koeffizienten kombiniert werden. Die Koeffizienten a , b , c werden demnach durch die konkreten Werte $a=1$, $b=5$, und $c=4$ ersetzt. Die sich dann ergebende Gleichung stellt eine ‚Lösungsbeschreibung‘ des Problems dar:

$$x_{1,2} = \frac{-5 \pm \sqrt{5^2 - 4 \cdot 1 \cdot 4}}{2 \cdot 1}$$

Diese resultiert in der ‚konkreten Lösung‘ des eingangs beschriebenen Problems mit den Wurzeln der quadratischen Gleichung:

$$x_1=-1, \quad x_2=-4$$

Im Vergleich dieses Vorgehens, eine quadratische Gleichung zu lösen, mit dem Vorgehen, wie man mit Mustern arbeitet, um ein konkretes Problem zu lösen, lassen sich deutliche Parallelen identifizieren: Auch bei dem Einsatz der Muster steht zu Anfang ein ‚Problem‘, welches es zu bewältigen gilt, zusammen mit der ‚Absicht‘, dieses Problem zu lösen, dies kann bei den Kostümmustern beispielsweise sein, zu erfahren wie ein ‚Sheriff‘ in einem Western über das Kostüm adäquat darzustellen ist. Um dieses Problem zu adressieren, muss nun die dazu passende ‚Lösungsskizze‘, wie das Problem abstrakt zu lösen sei, gefunden werden. Dies entspricht in der Anwendung des Musterkonzepts das richtige Muster für das vorliegende Problem zu finden, hier das Muster ‚Sheriff‘ beispielsweise. Nun gilt es, dazu den ‚Kontext‘ zu bestimmen, indem das Muster angewendet werden soll. So gilt es für den jeweiligen ‚Sheriff‘ die Einflussfaktoren zu bestimmen, wie zum Beispiel mit Fragen wie: Zu welcher Zeit spielt der Film (wie: historisches Kostüm oder gegenwärtige Mode)? Wo spielt der Film (wie: Kanada oder Amerika)? Schlussendlich erlaubt dann die ‚konkrete Lösung‘, hier in Form eines Anwendungsbeispiels, die bereits bestimmten Informationen zusammenzubringen und das Problem konkret zu lösen.

Was anhand dieser Beispiele herausgestellt werden soll, ist der Nutzen des Musterkonzepts als vielversprechendes Konstrukt mit Formel-ähnlicher Struktur, das erfolgsversprechend für Problemlösungen in ausgewählten Fällen auch in der Geisteswissenschaft eingesetzt werden könnte – im Besonderen wenn es um das Erreichen von Wiederholbarkeit und Verifizierbarkeit als zentrale Elemente wissenschaftlichen Vorgehens geht. So lässt sich die Frage stellen: Können

Mustersprachen, ähnlich der Verwendung von Formeln in den Naturwissenschaften, in anderen Disziplinen eingesetzt werden, um (in ausgewählten Fällen) bestehende Probleme zu lösen? Das dieses Gedankenexperiment allerdings nur als erstes Herantasten gewertet werden kann, und eine Einbettung und Abgrenzung zu wissenschaftlichen Diskursen, wie auch eine tiefgreifende kritische Auseinandersetzung als Voraussetzung eines Weiterführens des Gedankens unumgänglich sind, soll hier betont werden.

6. Zusammenfassung und Ausblick

Um sich dem komplexen diegetischen Gestaltungselement des Filmkostüms zu nähern, wurde im Rahmen der vorliegenden Arbeit aufgezeigt, wie mit Hilfe eines interdisziplinären Methodensets bestehende Fragestellungen – hier im Besonderen: Gibt es eine sogenannte ‚Kostümsprache‘ und wenn ja, wie kann die Konkretisierung einer solchen aussehen? – aus neuen Blickwinkeln heraus, Betrachtung erfahren können. Indem hierzu im Speziellen unterschiedliche Konzepte aus der Informatik in die Medienwissenschaft überführt werden, um einen modernen Ansatz für die Analyse der vestimentären Kommunikation im Film zu ermöglichen, ist das Vorgehen methodisch im Kontext der Digital Humanities zu verorten.

Um dem als problematisch geltenden Begriff der ‚Kostümsprache‘ neu zu begegnen, wird mit dem MUSE-Ansatz erstens ein neuer methodischer Ansatz zur Identifikation einer konkreten Kostümsprache mittels des Musterkonzeptes vorgestellt, und zweitens praktisch gezeigt, wie dieser Ansatz durch die MUSE-Werkzeugumgebung, bestehend aus dem MUSE-Repository und den MUSE-Analyse-Werkzeugen, unterstützt werden kann. Hiermit soll die Möglichkeit aufgezeigt werden, das ‚Wissen‘, das über die filmisch-vestimentäre Kommunikation in Filmen vorhanden ist, extrahierbar, analysierbar und zu Kostümmustern abstrahierbar zu machen. Die Kostümmuster, als Wissensbausteine untereinander zu einer Mustersprache verbunden, bieten abstrakt erfasstes, konventionalisiertes Lösungswissen zu Designproblemen, wie man mittels des Kostüms bestimmte Charaktere, deren Eigenschaften und Transformationen, kommunizieren kann. Voraussetzung hierfür ist jedoch die Annahme, dass die Zusammenstellung von Filmkostüm und Schauspielerkörper einer Einheit von Innen und Außen entspricht, sodass die äußeren Merkmale als Seismograph für den ‚Charakter‘ einer Figur fungieren und als solches über die textile Hülle filmisch-vestimentär kommuniziert werden können. Indem die Kostümmuster auf generalisierte Aussagen über etablierte Konventionen der filmisch-vestimentären Kommunikation abzielen, stellen sie Wissensbausteine der abstrakten Designprinzipien dar, welche nicht als Ersatz eines ‚Kostümdesigns‘ dienen, wohl aber für das Design eines neuen Kostüms eine Ausgangsbasis darstellen können. Hierbei kann in der Praxis besonders die Verlinkung der Kostümmuster mit den konkreten Kostümen aus verschiedenen Filmen als konkrete Beispiele für die Recherche unterstützend herangezogen werden.

Einige der Zwischenergebnisse auf dem Weg zur Musterextraktion, wie die umfassende Ontologisierung der kostümrelevanten Parameter als Voraussetzung einer

strukturierten und detaillierten Erfassung, sowie die Erfassung von über elf GB⁴³⁷ Daten um und über die Kostüme, stellen als Teilziele wichtige und stringent aufbereitete Informationen bereit, die einerseits für die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit zentral sind und die Möglichkeit beinhalten, die Ergebnisse auch extern überprüfbar und so validierbar zu machen, wie sie auch auf der anderen Seite, im Sinne von ‚Open Data‘, Daten zur Verfügung stellen, welche in ganz anderen Kontexten und in der Verknüpfung mit weiteren Daten, für neue Fragestellungen nutzbar sind. Inwieweit alleine das Zusammenbringen aufbereiteter Daten über Kleidung – in der vorliegenden Arbeit über Kostüme, als eine spezielle Form von Kleidung – von Interesse ist, zeigt beispielsweise die Initiative des Weltkonzerns Google, die unter dem Namen We Wear Culture⁴³⁸ seit einem Jahr eine große Offensive auf die Digitalisierung von Kleidung gestartet hat:

Called “We Wear Culture,” the initiative [...] is based on the premise that fashion is culture, not just clothes. [...] it aims to digitise and display thousands of garments from around the world, stage curated online exhibitions, invite non-profit partners like museums and schools to script and share their own fashion stories, and leverage technologies like Google Street View to offer immersive experiences like virtual walkthroughs of museum collections. [...] For end users, it’s a cultural rabbit hole and research tool. For partners, it’s a way to reach a much wider audience online, furthering both their educational mandates and marketing objectives.⁴³⁹

Eine Verknüpfung der Daten aus solchen Initiativen mit den in MUSE enthaltenen Daten würde wiederum vielversprechende Synergien erwarten lassen.

Durch die Überführung der zentralen Elemente der MUSE-Methode in eine formale Sprache lässt sich herausstellen, dass die Mustersprache der Kostümmuster als Kostümsprache gewertet werden kann, und bietet als solches eine Möglichkeit, den sonst sehr vage verwendeten Begriff der Kostümsprache einer Schärfung zu unterziehen. In der Generalisierung der Methode wird auch das vielversprechende Potential des Vorgehens für andere Disziplinen konstatiert. Eine Überführung des an die Anforderungen der Domäne angepassten MUSE-Ansatzes in die historische Musikwissenschaft ist bereits in der Erprobung. Hierbei sollen musikalische Muster identifiziert und erfasst werden, die sich mit den herkömmlichen musikwissenschaftlichen Konzepten wie ‚Thema‘, ‚Motiv‘ oder ‚Stil‘ kaum beschreiben lassen, und eventuell im Hinblick auf ihre Expressivität gedeutet werden.⁴⁴⁰

⁴³⁷ Die Gigabyte-Angabe bezieht sich auf die Größe der Datenbank: Stand 01.07.2018.

⁴³⁸ We Wear Culture: URL: <https://artsandculture.google.com/project/fashion> (12.06.2018).

⁴³⁹ Vikram Alexei Kansara: Why Is Google Digitising the World's Fashion Archives? 08/06/2017, URL: <https://www.businessoffashion.com/articles/digital-scorecard/why-is-google-digitising-the-worlds-fashion-archives> (12.06.2018).

⁴⁴⁰ Vgl. Johanna Barzen/Michael Falkenthal/Frank Hentschel/Frank Leymann: Musterforschung in den Geisteswissenschaften: Werkzeugumgebung zur Musterextraktion aus Filmkostümen. In: Konferenzabstracts DHd 2015 - Von Daten zu Erkenntnissen. Graz 2015, S. 64.

Auch wenn die vorliegende Arbeit die Machbarkeit des Ansatzes prototypisch demonstriert, ist die Umsetzung aller Komponenten des MUSE-Ansatzes noch nicht abgeschlossen: Um weitere Kostümmuster zu identifizieren, wird momentan an der Bereitstellung einer breiteren Datenbasis, besonders an der Erweiterung um 20 Filme des Genres ‚Märchen‘, gearbeitet. Zudem ist sowohl in der Anwendung weiterer Techniken der Datenauswertung, wie auch weiterer Abfragen mit den vorhandenen Mitteln, noch einiges an Potential auszuschöpfen. Als vielversprechende Weiterführung der Analysen wäre der Einsatz von ‚Machine Learning‘-Techniken denkbar, bei denen mit Hilfe von Trainingsdaten das System ‚lernt‘, Gesetzmäßigkeiten durch schon annotierte Zusammenhänge zu erkennen, um diese ‚erlernten Strukturen‘ dann auf weitere Daten anzuwenden.

Indem das MUSE-Vorgehen einen eher pragmatischen, im Sinne von anwendungsbezogenen, Ansatz verfolgt, bietet es mit seinen, der Durchführbarkeit geschuldeten und in Hinblick auf Ressourcen und Zeit gegebenen Einschränkungen, durchaus Punkte, bei denen weiterführende Interpretationen ansetzen können: So wird ein Fokus auf die Konventionalisierung der filmisch-vestimentären Kommunikation gelegt, bei dem einiges an Besonderheiten der einzelnen Filme keine Berücksichtigung erfährt und durch die reine Beschränkung auf das Filmkostüm, dass nur eines unter vielen filmischen Gestaltungsmitteln ist, wird das Wechselspiel zu den anderen nicht näher untersucht. Um sich aber einem als äußerst komplex herausgestellten Gestaltungselement, wie dem des Filmkostüms, zu nähern, soll mit den explizit vorgenommenen Einschränkungen für das vorliegende Vorhaben ein wohl definierter Rahmen geschaffen werden, innerhalb dessen ein fruchtbarer Ansatz zur Analyse des Filmkostüms aufgezeigt werden kann.

7. Danksagung

Ohne vielfältige Unterstützung und Hilfe wäre das Zustandekommen der vorliegenden Arbeit nicht möglich gewesen. Hier möchte ich gerne die Gelegenheit nutzen, den verschiedenen Begleitern auf den unterschiedlichen Etappen des Prozesses des Herantastens, Ausprobierens, Verwerfens und neu Entwerfens – mit all seinen Höhen und Tiefen, Sackgassen und Etappenerfolgen – meinen Dank auszusprechen.

Danken möchte ich an erster Stelle Prof. Dr. Lutz Ellrich für seine aufgeschlossene, kreative Art auch ‚ausgefallene‘ Themen zu begleiten, sowie für das entgegengebrachte Vertrauen, mich auch außerhalb der Disziplin nach Lösungswegen umschauen und diese umsetzen zu dürfen. Mein ganz besonderer Dank gilt Prof. Dr. Dr. h.c. Frank Leymann, ohne dessen Bereitschaft, ein fachfremdes Thema aufzugreifen und neue Wege zu erschließen, um dieses zu bearbeiten, seine unermüdliche Unterstützung, Ideen, kritischen Fragen und motivierenden Worte, wäre diese Arbeit wohl nicht begonnen und auch nicht fertiggestellt worden. Für die stete wissenschaftliche, praktische und persönliche Unterstützung über den gesamten Weg der Arbeit hin, möchte ich mich von Herzen bedanken. Zudem gilt mein Dank Prof Dr. Frank Hentschel für die anregenden Diskussionen und das Eröffnen neuer Blickwinkel, das immer wieder kritische Hinterfragen des Vorgehens, wie auch für viele bereichernde Hinweise und frische Ideen, wie auch für das Einlassen auf das Wagnis, die hier vorgestellte Methode für so vielversprechend einzuschätzen, dass sie in einer weiteren Domäne Anwendung gefunden hat.

Ganz herzlich möchte ich mich zudem bei meinen Kolleginnen und Kollegen am Institut für Architektur von Anwendungssystemen für die zahlreichen Diskussionen und Anregungen danken. Dr. David Schumm, der mich bei den ersten ‚Gehversuchen‘ in der Informatik unterstützt hat und auch nach seinem Wechsel von der Universität in die Industrie immer wieder mit neuen Ideen und wichtigen Ermahnungen unterstützt und hinterfragt hat. Michael Falkenthal, der auf praktischer Seite, mit viel Geduld, Ruhe und Einsatz die Idee des MUSE-Repositorys durch die Implementierung zum Leben erweckt hat und dieses auch über die Jahre hinweg unterstützt hat und auf inhaltlicher Seite ein kompetenter, interessierter Partner in Fragen rund um das Musterkonzept war.

Auch Lisa Wolfson möchte ich speziell danken, die mich nie die Haftung an die Medienwissenschaften und das heimatliche Institut der Theater- und Medienwissenschaft hat verlieren lassen und mit fachlichem und persönlichem Rat an meiner Seite stand.

Mein Dank gebührt außerdem meinem wunderbaren Team an studentischen Hilfskräften, deren unermüdlicher Einsatz in der Pflege der Tools sowie bei dem Erfassen der Daten des Korpus mittels des Repositorys, eine Untersuchung in diesen Dimensionen erst mit ermöglichte. Ganz besonders möchte ich hier Fabian Bühler für sein Engagement und seine absolute Zuverlässigkeit danken, stets bei technischen Fragen und Problemen ein Rettungsanker gewesen zu sein, wie auch Leandra Brand, für all die gefundenen Fehler in Präsentationen und Texten und ihre für das ganze Team ansteckende gute Laune.

Außerdem möchte ich an dieser Stelle gerne meiner Familie und Freunden danken, die den Prozess dieser Arbeit mit Interesse verfolgt, und mir dadurch stets Rückhalt und Vertrauen gegeben haben.

8. Verzeichnisse

8.1. Literaturverzeichnis

- AGRAWAL, Rakesh/Ramakrishnan Srikant: Fast algorithms for mining association rules. In: Proceedings of the 20th international conference on very large data bases (VLDB), Santiago (Chile) 1994, S. 487-499.
- ALEXANDER, Christopher: Notes on the Synthesis of Form. Cambridge (Massachusetts) 1964.
- ALEXANDER, Christopher: The Environmental Pattern Language. In: Ekistics 25 (1968), S. 336–337.
- ALEXANDER, Christopher/Sara Ishikawa/Murry Silverstein/Max Jacobson/Ingrid Fiksdahl-King/Shlomo Angel: A Pattern Language: Towns, Buildings, Constructions. New York 1977.
- ANONYMUS: Kopftuch für Mädchen verbieten - ja oder nein? In: Spiegel Online 09/04/2018, URL: <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/kopftuchverbot-fuer-maedchen-ja-oder-nein-a-1201636.html> (26.06.2018).
- APPLETON, Brad: Patterns and software: Essential concepts and terminology. In: Object Magazine Online 3 (1997), H. 5, [S. 1-16].
- ARISTOTELES: Poetik. Stuttgart 1993 [335 v. Chr.].
- AUER, Sören/Christian Bizer/Georgi Kobilarov/Jens Lehmann/Richard Cyganiak/Zachary Ives: DBpedia: A Nucleus for a Web of Open Data. In Proceedings of the Sixth International Semantic Web Conference and Second Asian Semantic Web Conference (2007), S. 722-735.
- BARNARD, Malcom: Fashion as Communication. London/New York 2002.
- BARTHES, Roland: Die Sprache der Mode [Système de la Mode 1967]. Frankfurt/M. 1985.
- BARZEN, Johanna: Der formbare weibliche Körper zwischen Mode und Film. Zeichen und Symbolik der An- und Entkleideszenen im Kostümfilm. Unveröffentlichte Magisterarbeit, Universität zu Köln, 2011.
- BARZEN, Johanna: Taxonomien kostümrelevanter Parameter: Annäherung an eine Ontologisierung der Domäne des Filmkostüms. Technischer Bericht Nr. 2013/04, Stuttgart 2013.

- BARZEN, Johanna/Frank Leymann: Costume Languages As Pattern Languages. In: Proceedings of Pursuit of Pattern Languages for Societal Change (PURPLSOC) - Preparatory Workshop. Krems 2014, S. 88-117.
- BARZEN, Johanna/Frank Leymann: Kostümsprache als Mustersprache: Vom analytischen Wert Formaler Sprachen und Muster in den Filmwissenschaften. In: Konferenzabstracts DHd 2014. Passau 2014. [S.1-2].
- BARZEN, Johanna/Frank Leymann: Patterns as Formulas: Applying the Scientific Method to the Humanities. Technischer Bericht Nr. 2016/01, Stuttgart 2016.
- BARZEN, Johanna/Frank Leymann: Patterns as Formulas: Patterns in the Digital Humanities. In: Proceedings of the Ninth International Conferences on Pervasive Patterns and Applications (PATTERNS), 2017. S. 17-21.
- BARZEN, Johanna/Frank Leymann/David Schumm/Matthias Wieland: Ein Ansatz zur Unterstützung des Kostümmanagements im Film auf Basis einer Mustersprache. In: Elmar J. Sinz/Andy Schürr (Hrsg.): Lecture Notes in Informatics (LNI) - Proceedings Modellierung 2012. Bamberg 2012, S. 251-266.
- BARZEN, Johanna/Michael Falkenthal/Frank Hentschel/Frank Leymann: Musterforschung in den Geisteswissenschaften: Werkzeugumgebung zur Musterextraktion aus Filmkostümen. In: Konferenzabstracts DHd 2015 - Von Daten zu Erkenntnissen. Graz 2015, S. 59-64.
- BARZEN, Johanna/Michael Falkenthal/Frank Hentschel/Frank Leymann/Tino Strehl: Ähnlichkeitssuche in den Digital Humanities: Semi-automatische Identifikation von Kostümmustern. In: Elisabeth Burr (Hrsg): Konferenzabstracts DHd 2016. Modellierung - Vernetzung - Visualisierung: Die Digital Humanities als fächerübergreifendes Forschungsparadigma. Leipzig 2016, S. 271-272.
- BARZEN, Johanna/Michael Falkenthal/Frank Leymann: Wenn Kostüme sprechen könnten: MUSE - Ein musterbasierter Ansatz an die vestimentäre Kommunikation im Film. In: Peggy Bockwinkel/Beatrice Nickel/Gabriel Viehhauser (Hrsg.): Digital Humanities. Perspektiven der Praxis. Berlin 2018, S. 223-241.
- BARZEN, Johanna/Uwe Breitenbücher/Linus Eusterbrock/Michael Falkenthal/Frank Hentschel/Frank Leymann: The vision for MUSE4Music. Applying the MUSE method in musicology. In: Hermann Engesser (Hrsg): Computer Science - Research and Development. Advancements of Service Computing: Proceedings of SummerSoC 2016 32 (2017) H. 3-4, S. 323-328.

- BAYLEY, Ian/Hong Zhu: A Formal Language for the Expression of Pattern Compositions. In: International Journal on Advances in Software 4 (2011) H. 3-4, S. 354-366.
- BERG, Angelika/Regine Engelmeier: Design oder Nichtdesign. Kostümbildner und Couturiers in Hollywoods großen Tagen. In: Regine Engelmeier/Peter W. Engelmeier (Hrsg.): Film und Mode. Mode im Film. München/New York 1997, S. 18-25.
- BERGIN, Joseph/Jutta Eckstein/Markus Völter/Marianna Sipos/Eugene Wallingford/Klaus Marquardt/Jane Chandler/Helen Sharp/Mary Lynn Manns: Pedagogical Patterns: Advice For Educators. Mountain View 2012.
- BERNERS-LEE, Tim/James Hendler/Ora Lassila: The Semantic Web. In: Scientific American 284 (2001), H. 5. S. 29-37.
- BERRY, David M. (Hrsg.): Understanding Digital Humanities. Basingstoke 2012.
- BLANKE, Tobias/Christiane Fritze: Forschungsinfrastrukturen in den Geisteswissenschaften. DARIAH-EU als europäische Forschungsinfrastruktur. In: Heike Neuroth/Norbert Lossau/Andrea Rapp (Hrsg.): Evolution der Informationsinfrastruktur Kooperation zwischen Bibliothek und Wissenschaft, Glückstadt 2013, S. 243-256.
- BOHN, Cornelia: Clothing as Medium of Communication. URL: https://www.unilu.ch/fileadmin/shared/Publikationen/bohn_clothing-as_medium3.pdf (21.05.2018), [S.1-21].
- BORDWELL, David/Kristin Thompson: Film Art: An Introduction. 3. Aufl., New York 1990.
- BRADFORD, Alina: What Is Science? In: Live Science, 04/08/2017, URL: <https://www.livescience.com/20896-science-scientific-method.html> (23.06.2018).
- BROCKHAUS ENZYKLOPÄDIE ONLINE. NE GmbH Brockhaus, URL: <https://brockhaus-1de-1rol0i64n1390.han.wlb-stuttgart.de/ecs/> (02.06.2018).
- BRUZZI, Stella: Bodyscape. In: Sight & Sound (1993), H.10, S.6-10.
- BRUZZI, Stella: Undressing Cinema. Clothing and identity in the movies. London/New York 1997.
- BUOVOLO, Marisa: Die textile Sprache der Männlichkeit. In: Welt.de, 11/06/2007, URL: http://www.welt.de/welt_print/article937419/Die_textile_Sprache_der_Maennlichkeit.html (21.05.2018).
- BUOVOLO, Marisa: Kleider machen Charaktere. In: NZZ Online, 04/03/2010, URL: https://www.nzz.ch/kleider_machen_charaktere-1.5134579 (21.05.2018).

- BUOVOLO, Marisa: Schmerzhaft Schön. Zwei Ausstellungen zeigen die «andere» Romy Schneider in den Bildern des Modefotografen F. C. Gundlach. In: NZZ Online, 11/12/2009, URL: http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/schmerzhaft_schoen_1.4152499.html (21.05.2018).
- BURDICK, Anne/Johanna Drucker/Peter Lunenfeld/Todd Presner/Jeffrey Schnapp (Hrsg.): Digital_Humanities. Cambridge/London 2012.
- BURGER, Harald: Mediensprache. Eine Einführung in Sprache und Kommunikationsformen der Massenmedien. Berlin/New York 2015.
- BURGER, Rosa: Contemporary Costume Design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film. Wien 2002.
- BUSCHMANN, Frank/Regine Meunier/Hans Rohnert/Peter Sommerlad/Michael Stal: Pattern-Oriented Software Architecture. In: A System of Patterns 1. Chichester u.a. 1996.
- BUSSE, Johannes/Bernhard Humm/Christoph Lübbert/Frank Moelter/Anatol Reibold/Matthias Rewald/Veronika Schlüter/Bernhard Seiler/Erwin Tegtmeier/Thomas Zeh: Was bedeutet eigentlich Ontologie? Begriffe aus der Philosophie im Licht verschiedener Disziplinen. In: Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen 37 (2014), H. 4, S. 286-297.
- BUTLER, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/M. 1991.
- CAREY, Stephen S.: A Beginners Guide to Scientific Method. 3. Aufl., Boston 2003.
- CHALLAH, Nadia-Alexia: Modische Kleidung als Zeichen. Die westliche Kleidermode in pragmasemiotischer Sicht. Saarbrücken 2008.
- CODD, E. F./S. B. Codd/C. T. Salley: Providing OLAP to User-Analysts: An IT Mandate. E. F. Codd and Associates 1993, [S. 1-24], URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/0a93/e70589fbeb43edf65de61ffbe6cd3696c4a.pdf> (25.05.2018).
- COOK, Pam: Fashioning the Nation. Costume and Identity in British Cinema. London 1996.
- COPLIEN, James O./Neil B. Harrison: Organizational Patterns of Agile Software Development. New York 2004.
- DE NICOLA, Antonio/Michele Missikoff: A Lightweight Methodology for Rapid Ontology Engineering. In: Communications of the ACM 59 (2016), H. 3, S. 79-86.

- DEARDEN, Andy/Janet Finlay: Pattern languages in HCI: A critical review. In: Human computer interaction 21 (2006) H. 1, S. 49-102.
- DELPIERRRE, Madeleine/Marianne de Fleury/Dominique Lebrun: French elegance in the cinema. Paris 1988.
- DEVOUCOUX, Daniel: Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien. Bielefeld 2007.
- DOMKE, Andrea/Wolfram Domke: Gewandkreis des Weiblichen. Ein Beitrag zur Morphologie der Kleidung. In: Linde Salber/Armin Schulte (Hrsg.): Kleider machen Leute machen Kleider. Von der Verstofflichung der Seele. Geißen 2002, S. 84-95.
- ENGEL, Lorenz: Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte. Frankfurt/M./New York/Paris 1985.
- ENGELMEIER, Regine: »Oskar« für Kostümdesign. In: dies./Peter W. Engelmeier (Hrsg.): Film und Mode. Mode im Film. München/New York 1997, S. 192-227.
- ENGELMEIER, Regine/Peter W. Engelmeier: Dein ist mein ganzer Nerz... Anmerkungen zum Thema Film und Mode – Mode im Film. In: dies./ders. (Hrsg.): Film und Mode. Mode im Film. München/New York 1997, S. 7-8.
- EUSTERBROCK, Linus/Johanna Barzen/Frank Hentschel: Eine Ontologie symphonischer Musik des 19. Jahrhunderts. Technischer Bericht Nr. 2017/02, Stuttgart 2017.
- FALKENTHAL, Michael/Johanna Barzen/Simon Dörner/Vadym Elkind/Jan Fauser/Frank Leymann/Tino Strehl: Datenanalyse in den Digital Humanities – Eine Annäherung an Kostümmuster mittels OLAP Cubes. In: Datenbanksysteme für Business, Technologie und Web (BTW) 16. Fachtagung des GI-Fachbereichs Datenbanken und Informationssysteme (DBIS). Hamburg 2015. [S. 1-4].
- FALKENTHAL, Michael/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Christoph Fehling/Frank Leymann: Efficient Pattern Application: Validating the Concept of Solution Implementations in Different Domains. In: International Journal On Advances in Software 7 (2014), H. 3-4, S. 710-726.
- FALKENTHAL, Michael/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Christoph Fehling/Frank Leymann: From Pattern Languages to Solution Implementations. In: Proceedings of the Sixth International Conferences on Pervasive Patterns and Applications (PATTERNS). 2014, S. 12-21.
- FALKENTHAL, Michael/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Christoph Fehling/Frank Leymann/Aristotelis Hadjakos/Frank Hentschel/Heizo Schulze: Leveraging Pattern Applications via Pattern Refinement. In: Proceedings of the International Conference

- on Pursuit of Pattern Languages for Societal Change (PURPLSOC). Krems 2016, S. 38-61.
- FALKENTHAL, Michael/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Frank Leymann: Solution Languages: Easing Pattern Composition in Different Domains. In: International Journal on Advances in Software 10 (2017), H. 3-4, S. 263-274.
- FALKENTHAL, Michael/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Sascha Brüggemann/Daniel Joos,/Frank Leymann/Michael Wurster: Pattern Research in the Digital Humanities: How Data Mining Techniques Support the Identification of Costume Patterns. In: Hermann Engesser (Hrsg): Computer Science - Research and Development. Advancements of Service Computing: Proceedings of SummerSoC 2016 32 (2017) H. 3-4, S. 311-321.
- FAULSTICH, Werner: Grundkurs Filmanalyse. München 2002.
- FAYYAD, Usama/Gregory Piatetsky-Shapiro/Padhraic Smyth: The KDD process for extracting useful knowledge from volumes of data. Communications of the ACM 39 (1996), H. 11, S. 27-34.
- FEHLING, Christoph: Cloud Computing: Patterns Identification, Design, and Application. Stuttgart 2015.
- FEHLING, Christoph/Frank Leymann/Ralf Retter/Walter Schuheck/Peter Arbitter: Cloud Computing Patterns Fundamentals to Design, Build, and Manage Cloud Applications. Wien 2014.
- FEHLING, Christoph/Johanna Barzen/Michael Falkenthal/Frank Leymann: PatternPedia - Collaborative Pattern Identification and Authoring. In: Proceedings of Pursuit of Pattern Languages for Societal Change (PURPLSOC) - Preparatory Workshop. Krems 2014, S. 252-284.
- FEHLING, Christoph/Johanna Barzen/Uwe Breitenbücher/Frank Leymann: A Process for Pattern Identification, Authoring, and Application. In: Proceedings of the 19th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'14) Artikel Nr. 4 (2015) [S. 1-9], DOI: 10.1145/2721956.2721976.
- FIEBER, Andreas: A Pattern Language for Film Production. In: Proceedings of the 12th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'07). Irsee 2007, S. A1-1 – A1-A16.
- FIEBER, Andreas/Tim Wellhausen: How to write a pattern? A rough guide for first-time pattern authors. In: Proceedings of the 16th European Conference on Pattern

- Languages of Programs (EuroPloP'11) Artikel Nr. 5 (2011) [S. 1-13] DOI: 10.1145/2396716.2396721.
- FLUGEL, John Carl: *The Psychology of Clothes*. London 1930.
- FLYNN, Patricia K.: *Body Language—The Language of Contemporary Fashion*. URL: <http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/1985/6/85.06.03.x.html> (20.05.2018).
- FOWLER, Martin: *Patterns of Enterprise Application Architecture*. Boston u.a. 2003.
- FRICKE, Astrid/Markus Völter: *SEMINARS - A Pedagogical Pattern Language about teaching seminars effectively*. In: *Proceedings of the 5th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPloP'00)*. Irsee 2000, S. 87-128.
- FRIEDEWALD, Dennis: *Die Macht des Kinos. Filmgenres und Beobachtungen zu deren Rezeptionsgeschichte*. Marburg 2007.
- FUHRMANN, Arnulph/Clemens Groß/Andreas Weber: *Ontologies for Virtual Garments*. In: *Proceedings of Workshop Towards Semantic Virtual Environments (SVE 2005)*. Villars 2005, S. 101-109.
- FURRER, Frank J.: *Eine kurze Geschichte der Ontologie. Von der Philosophie zur modernen Informatik*. In: *Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen* 37 (2014), H. 4, S. 308-317.
- GAINES, Jane: *Kostüm und filmische Erzählung: Wie die Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt*. In: Gertrud Lehnert (Hrsg.): *Mode, Weiblichkeit und Modernität*. Dortmund 1998, S. 211-265.
- GAINES, Jane/Charlotte Herzog: *Fabrications: Costume and the Female Body*. New York 1990.
- GAMMA, Erich/Richard Helm/Ralph Johnson/John Vlissides: *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Boston u.a. 1994.
- GIANNONE, Antonella: *Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung*. Berlin 2005.
- GRAEF-RUDOLF, Monika/Reimer Claussen: *Perfektes Spiel mit Stoff und Stil*. In: Katja Aschke (Hrsg.): *Kleider machen viele Leute. Mode machen-aber wie?* Hamburg 1989, S. 39-41.
- GRAHAM, Ian: *A Pattern Language for Web Usability*. London 2003.
- GRAY, Jim (Based on the transcript of a talk given by Jim Gray to the NRC-CSTB1 in Mountain View, CA, on January 11, 2007): *Jim Gray on eScience: A Transformed Scientific Method*. In: Hey Tony/Stewart Tansley/Kristin Tolle (Hrsg.): *The Fourth Paradigm. Data-Intensive Scientific Discovery*. Washington 2009, S.xvii-xxxi.

- GROTH, Sibylle: Bilder vom Fremden. Zur Konstruktion kultureller Stereotypen im Film. Marburg 2003.
- GUILLEN, Pierre-Yves: Mode ist herrlich! In: Jean-Michel Geay u.a. (Hrsg.): *Dé d'or. Die Magie der Haute Couture Francaise*. Berlin 1990, S. 6-9.
- GUNNING, Tom: The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Thomas Elsaesser (Hrsg.): *Early Cinema: space, frame, narrative*. London 1990, S. 56- 63.
- HABERMANN, Hans-Joachim/Frank Leymann. *Repository. Eine Einführung*. München/Wien 1993.
- HADERERS, Gerhard: Wir sind ein Volk. In: *Stern* (2001) H. 41, S.17
- HARPER, Sue: *Picturing the Past. The Rise and Fall of the British Costume Film*. London 1994.
- HARRISON, B. Neil: Advanced Pattern Writing. In: *Proceedings of the 8th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'03)*. 2003, [S. 1-20]. URL: http://europlop.net/sites/default/files/files/1_2003_Harrison_AdvancedPatternWriting.pdf (10.05.2018).
- HAUMANN, Melanie: *Fetisch Weiblichkeit: Der Mythos der schönen Frau? Eine gesellschaftskritische Betrachtung anhand der Bedeutung von Dessous*. Berlin 2001.
- HAY, David C.: *Data Model Patterns: Conventions of Thought*. New York 1996.
- HAYWARD, Susan: *Costume Dramas*. In: dies. (Hrsg.) *Cinema studies. The Key Concepts*. London u.a. 2006, S. 92-93.
- HEPBURN, Audrey: *Kostüme machen Schauspieler. Ein persönliches Bekenntnis*. In: Regine Engelmeier/Peter W. Engelmeier (Hrsg.): *Film und Mode. Mode im Film*. München/New York 1997, S. 9-11.
- HERBST, Milian/Dirk Ziems: Der Code der Modemarken. Benetton-Esprit-H&M. In: Linde Salber/Armin Schulte (Hrsg.): *Kleider machen Leute machen Kleider. Von der Verstofflichung der Seele*. Geißen 2002, S. 54-61.
- HERMANN, Arnold: Grundlagen des Mode-Marketing. In: ders. u.a. (Hrsg.): *Handbuch Mode-Marketing: Grundlagen - Strategien – Instrumente. Ansätze für Praxis und Wissenschaft*. Frankfurt/M. 1991, S. 11-64.
- HESSE, Wolfgang: Ontologie und Weltbezug – vom philosophischen Weltverständnis zum Konstrukt der Informatik. In: *Informatik Spektrum. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen* 37 (2014), H. 4, S. 298-307.

- HESSE, Wolfgang/Hermann Engesser: Editorial. *Ontologie*. In: *Informatik Spektrum*. Organ der Gesellschaft für Informatik e.V. und mit ihr assoziierter Organisationen 37 (2014), H. 4, S. 281-282.
- HEY, Tony/Stewart Tansley/Kristin Tolle (Hrsg.): *The Fourth Paradigm. Data-Intensive Scientific Discovery*. Washington 2009.
- HICKETHIER, Knut: *Genretheorie und Genreanalyse*. In: Jürgen Felix (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz 2002, S. 62-96.
- HILLMER, Melanie: *Das Kino im Schrank. Streifzug durch sieben Jahrzehnte*. In: Regine Engelmeier/Peter W. Engelmeier (Hrsg.): *Film und Mode. Mode im Film*. München/New York 1997, S. 12-17.
- HOFFMANN, Hans-Joachim: *Kleidersprache. Eine Psychologie der Illusionen in der Kleidung, Mode und Maskerade*. Frankfurt/M. 1985.
- HOPPE, Gregor/Bobby Woolf: *Enterprise Integration Patterns: Designing, Building, and Deploying Messaging Solutions*. Boston 2004.
- HOLLANDER, Anne: *Seeing through Clothes*. Berkeley/Los Angeles/London 1993.
- HOLMAN, Rebecca H.: *Clothing as Communication: an Empirical Investigation*. In: Jerry C. Olson/Ann Abor (Hrsg.): *Advances in Consumer Research* 7 (1980) S. 372-377.
- HONNEF-HARLINGER, Gabriele/Klaus Honnef: *Modewelten. Interview mit dem Fotografen F. C. Gundlach*. In: Katja Aschke (Hrsg.): *Kleider machen viele Leute. Mode machen-aber wie?* Hamburg 1989, S. 121-134.
- HOPCROFT, John E./Jeffrey D. Ullman: *Formal Languages and Their Relation to Automata*. Boston (Massachusetts) 1969.
- HORNBOSTEL, Wilhelm/Ursula Strate: *Ein Mode-Streifzug durch das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg*. In: ders. (Hrsg.): *Voilà. Glanzstücke historischer Mode 1750-1960*. München 1991, S. 7-13.
- HORNICK, Mark F./Erik Marcadé/Sunil Venkayala: *Java Data Mining: Strategy, Standard, and Practice: A Practical Guide for Architecture, Design, and Implementation*. Amsterdam u.a. 2007
- IBA, Takashi: *Presentation Patterns. A Pattern Language for Creative Presentations*. Yokohama 2014.
- JIN, Xin: *Ontology-Based Coordination and Implementation for Garment Supply Chain Management*. *Proceedings of Information Science and Engineering (ISISE)*, IEEE, 2009, S. 126-130.

- KACZMAREK, Ludger: high school comedy. In: Hans Jürgen Wulff (Hrsg.): Das Lexikon der Filmbegriffe. Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Kiel 2012, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2060>, (02.05.2018).
- KANSARA, Vikram Alexei: Why Is Google Digitising the World's Fashion Archives? 08/06/2017, URL: <https://www.businessoffashion.com/articles/digital-scorecard/why-is-google-digitising-the-worlds-fashion-archives> (12.06.2018).
- KAUPP, Daniel: Verwendung von semantischen Wikis zur Lösungsdokumentation und Musteridentifikation. Universität Stuttgart, Diplomarbeit Nr. 3406, 2013.
- KELLER, Gottfried: Kleider machen Leute. 4. Aufl. Berlin 2016.
- KIEFER, Bernd/Norbert Grob (Hrsg.): Filmgenres: Western. Stuttgart 2003.
- KLAUA, Dieter: Grundbegriffe der axiomatischen Mengenlehre. Teil 1. Braunschweig 1973.
- KOLESCH, Doris: Mode, Moderne und Kulturtheorie – eine schwierige Beziehung. Baudelaire, Simmel, Benkamin und Adorno. In: Gertrud Lehnert (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 20-45.
- KÖNIG, Mareike: Was sind Digital Humanities? Definitionsfragen und Praxisbeispiele aus der Geschichtswissenschaft. In Digital Humanities am DHIP, 17/02/2016, URL: <https://dhdhi.hypotheses.org/2642> (12.05.2018).
- KRACAUER, Siegfried: Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino. In: ders.: Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt/M. 1977, S. 279- 294.
- KRETZ, Nicolette: Annäherung an das Drama in analytischer Perspektive. Grundelemente (1): Bausteine des Dramas (Figur, Handlung, Dialog). In: Peter Marx (Hrsg.): Handbuch Drama. Theorie, Analyse, Geschichte. Stuttgart/Weimar 2012, S. 105-121.
- KÜHN, Christian: Christopher Alexanders Pattern Language: Von den “Notes in the Synthesis of Form” zur “Pattern Language”, in: arch+ 189 (2008), S. 26-31.
- LA MOTTE, Richard: Costume Design 101. The business and art of creating costumes for film and television. Saline (Michigan) 2010.
- LE PECHOUX, Beatrice/Trevor J. Little/Thomas L. Honeycutt: Developing a pattern language for fashion innovation management. In: Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal 5 (2001), H. 4, S. 289-302.
- LEESE, Elisabeth: Costume design in the movies. An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers. New York 1991.

- LEHNERT, Gertrud: »Es kommt der Moment, in dem sie selbst ihre Puppe ist« – Von modischen Körpern, Frauen und Puppen. In: dies. (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 86-106.
- LEHNERT, Gertrud: Mode, Weiblichkeit und Modernität In: dies. (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 7-19.
- LEITNER, Helmut: Mustertheorie. Einführung und Perspektiven auf den Spuren von Christopher Alexander. Graz 2007.
- LILLY, Susan: Patterns for Pedagogy. Object Magazine 5 (1996), H. 8, S.93-96.
- LOSCHKE, Ingrid: Mode. In: dies.: Reclams Mode- und Kostümlexikon. Stuttgart 1999.
- LOTMAN, Jurij: Semiotics of cinema. Ann Arbor 1976.
- LURIE, Alison: The Language of Clothes. Featuring a new introduction about fashion today. New York 2000.
- MAEDER, Edward: The Celluloid Image: Historical dress in film. In: ders. (Hrsg.): Hollywood and History. Costume design in film. Los Angeles/London 1987, S. 9-51.
- MARSCHALL, Susanne: Das Kostümbild. Ästhetik und Dramaturgie. In: Begleitbuch zur Ausstellung: Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst. Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen 29. März bis 2. September 2007. Museum der Arbeit September 2007 bis April 2008, S. 44-55.
- MAURER, Hermann: Theoretische Grundlagen der Programmiersprachen - Theorie der Syntax. Mannheim 1969.
- MCDONALD, Tamar Jeffers: Hollywood Catwalk. Exploring Costume and Transformation in American Film. London/New York 2010.
- MESZAROS, Gerhard /Jim Doble: MetaPatterns: A Pattern Language for Pattern Writing. Proceedings of the 3rd Pattern Languages of Programming Conference (PLoP'96). Boston 1997, S. 1-39.
- METZ, Christian: Semiologie des Films. München 1984.
- MOLL, Robert N./Michael A. Arbib/A.J. Kfoury: An Introduction to Formal Language Theory. New York u.a. 1988.
- MÖLLER-NAB, Karl-Dietmar: Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte. Münster 1986.
- MONACO, James: Film verstehen. Kunst Technik Sprache Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Hamburg 2005.
- MULVEY, Laura: Visuelle Lust und narratives Kino. In: Franz-Joseph Albersmeier (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart 2003, S. 389-408.

- NÉRET, Gilles: 1000 Dessous. Eine Geschichte der Reizwäsche. Köln u.a. 1998.
- NIETZSCHE, Friedrich: Nachlaß 1882-1884. In: Giorgio Colli/Mazzino Montinari (Hrsg.): Friedrich Nietzsche: Kritische Studienausgabe. München 1999.
- NOWAK, Alexander/Frank Leymann: Green Enterprise Patterns. In: Proceedings of the 20th Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP'13). Artikel Nr. 18, Monticello 2013.
- OBITZ, Stefanie: Die multimediale Präsentation der Mode in der Werbung. Unveröffentlichte Doktorarbeit, Johannes Gutenberg Universität Mainz 1999.
- OLÁH, Thomas: Ares und das Band der Charis. Militärische Elemente in der Mode Zentraleuropas von den 1950er Jahren bis 2000. Wien 2008.
- PETRASCHECK-HEIM, Ingeborg: Die Sprache der Kleidung. Wesen und Wandel von Tracht, Mode, Kostüm und Uniform. Wien 1966.
- PETSCHENIG, Michael (Hrsg.): Der kleine Stowasser. Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch. München 1971.
- PFEIFER, Wolfgang: Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. 4. Aufl., München 1999.
- REHBEIN, Malte/Patrick Sahle: Digital Humanities lehren und lernen. Modelle, Strategien, Erwartungen. In: Heike Neuroth/Norbert Lossau/Andrea Rapp (Hrsg.) Evolution der Informationsinfrastruktur Kooperation zwischen Bibliothek und Wissenschaft. Glückstadt 2013, S. 209-228.
- REINERS, René: An Evolving Pattern Library for Collaborative Project Documentation. Aachen 2014.
- REINERS, René/Michael Falkenthal/Dierk Jügel/Alfred Zimmermann: Requirements for a Collaborative Formulation Process of Evolutionary Patterns. In: Proceedings of the 18th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP) Artikel Nr. 16 (2013), [S. 1-10], DOI: 10.1145/2739011.2739027.
- SALUSTRI, Filippo A.: Using pattern languages in design engineering. In: Proceedings ICED 05, the 15th International Conference on Engineering Design, Melbourne 2005, [S. 1-15], URL: <https://www.designsociety.org/download-publication/22891/USING+PATTERN+LANGUAGES+IN+DESIGN+ENGINEERING>, (07.07.2018).
- SCHIERBAUM, Wilfried (Hrsg.): Bekleidungslexikon. Mode, Formgestaltung, Schnittkonstruktion, Gradierung, Ausstattung, Zuschnitt, Verarbeitungstechnik, Bügeln, Management und Marketing. Berlin 1993.

- SCHMITZ, Ulrich: Sprache in den modernen Medien. Einführung in Tatsachen und Theorien, Themen und Thesen. Berlin 2004.
- SCHNEIDER, Irmela: Genre, Gender Medien. Eine historische Skizze und ein beobachtungstheoretischer Vorschlag. In: Claudia Liebrand/Ines Steiner (Hrsg.): Hollywood hybrid: Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film. Marburg 2004, S. 16-28.
- SCHULTE, Regina: Der Körper der Königin – Konzeptionelle Annäherung. In: dies. (Hrsg.): Der Körper der Königin. Geschlecht und Herrschaft in der höfischen Welt seit 1500. Frankfurt/M. 2002, S. 11-23.
- SCHUMM, David: Sichten auf Geschäftsprozesse mit besonderer Betrachtung von Compliance. Stuttgart 2015.
- SCHUMM, David/Johanna Barzen/Frank Leymann/Lutz Ellrich: A Costume Pattern Language for Costumes in Films. In: Companion Proceedings of the 17th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP'12), Artikel Nr. 7 (2012) S. C4-1–C4-30, DOI: 10.1145/2602928.2603083.
- SCHUMM, David/Johanna Barzen/Frank Leymann/Matthias Wieland/Lutz Ellrich: Business Process Automation for Costume Management in Film Making: An Insight into Processes, Roles, and Document Structures. In: EMISA Forum - Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) 32 (2012) H.1, S. 26-47.
- SCHWEINITZ, Jörg: Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin 2006.
- SIELKE, Sabine: Self-Fashioning und Cross-Dressing: Strategien weiblicher Selbstinszenierung von der viktorianischen Verkleidungskunst zum postmodernen Zeitalter. In: Gertrud Lehnert (Hrsg.): Mode, Weiblichkeit und Modernität. Dortmund 1998, S. 107-139.
- SIMMEL, Georg: Die Mode. In ders.: Philosophische Kultur. Gesammelte Essays. Leipzig 1911, S. 24-57.
- SMITH, Barry: Aristoteles 2002. In: Thomas Buchheim/Hellmut Flaschar/Richard King (Hrsg.): Kann man heute noch etwas anfangen mit Aristoteles? Hamburg 2002, S. 3-38.
- SOMMER, Carlo Michael/Thomas Wind: Mode. Die Hüllen des Ich. Basel 1988.
- SUCKFÜLL, Monika: Film Erleben. Narrative Strukturen und psychologische Prozesse – DAS PIANO von Jane Campion. Berlin 1997.

- TAIBI, Toufik: Formalising Design Patterns Composition. In: IEEE Proceedings - Software 153 (2006), H. 3, S. 127-136. DOI: 10.1049/ip-sen:20050072.
- TERRAS, Melissa/Julianne Nyhan/Edward Vanhoutte: Defining Digital Humanities. A Reader. Farnham 2013.
- THALLER, Manfred (Hrsg.): Digitale Geisteswissenschaften. Studiengangsbroschüre. Köln 2011.
- THIEL, Thomas: Eine empirische Wende für die Geisteswissenschaften? In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 2012, URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/forschung-und-lehre/digital-humanities-eine-empirische-wende-fuer-die-geisteswissenschaften-11830514.html> (12.05.2018).
- TRABANT, Jürgen: Was ist Sprache? München 2008.
- VETTER, Anke: Filmkostüme der Theaterkunst. Eine exemplarische Untersuchung. In: Begleitbuch zur Ausstellung: Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst. Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen 29. März bis 2. September 2007. Museum der Arbeit September 2007 bis April 2008, S. 74-83.
- VOSSEN, Ursula: Ausstattungs- und Kostümfilm. In: Thomas Koebner (Hrsg.): Reclams Sachlexikon. Stuttgart 2002, S.45-46.
- VOSSEN, Ursula: Historienfilm. In: Thomas Koebner (Hrsg.): Reclams Sachlexikon. Stuttgart 2002, S. 253-256.
- VRANDEČIĆ, Denny/Markus Krötzsch: Wikidata: A Free Collaborative Knowledgebase. In: Communications of the ACM 57 (2014), H.10, S. 78-85.
- WILDMANN, Daniel: Begehrte Körper. Konstruktion und Inszenierung des „arischen“ Männerkörpers im „Dritten Reich“, Würzburg 1998.
- WITTKOP-MÉNERDEAU, Gabrielle: Unsere Kleidung. Aus der Geschichte der Moden bis zum Jahr 1939. Frankfurt/M 1985.
- WOLF, Isabell: Was Farben sagen: Die Sprache der Farben verstehen und gekonnt einsetzen in Einrichtung und Mode. München 2011.
- WÖRDEMANN, Wilfried: Dessous und Moral. Zur Geschichte der weiblichen Unterwäsche im zweiten deutschen Kaiserreich. In: Uwe Meiners (Hrsg.): Korsetts und Nylonstrümpfe. Frauenwäsche als Spiegel von Mode und Gesellschaft zwischen 1890 und 1960. Oldenburg 1994, S. 21-48.
- XINJUAN, Zhu/Zhang Xin: Ontology-Based 3d Body Scanning Data Sharing System. In: Proceedings of the Sixth International Conference on Parallel and Distributed Computing, Applications and Technologies (PDCAT 2005) IEEE (2005), [S.1-3].

ZDUN, Uwe: Systematic Pattern Selection Using Pattern Language Grammars and Design Space Analysis. In: Software: Practice & Experience, 37 (2007) H. 9. DOI: 10.1002/spe.799.

8.2. Online Verweise

A PATTERN LIBRARY FOR INTERACTION DESIGN. URL: <http://www.welie.com/> (15.06.2018).

AG FILM UND VIDEO. URL: DHD: <http://dig-hum.de/ag-film-und-video> (05.07.2017).

AMAZON. URL: <https://www.amazon.de/> (10.06.2018).

ANGULARJS. URL: <https://angularjs.org/> (12.05.2018).

AWS CLOUD DESIGN PATTERNS. URL: <http://en.clouddesignpattern.org> (20.05.2016).

BERGFASHIONLIBRARY. URL: www.bergfashionlibrary.com (04.06.2016), jetzt integriert in: <https://www.bloomsburyfashioncentral.com/> (10.06.2018).

BOXOFFICEMOJO (HIGH-SCHOOL-KOMÖDIE). URL: <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=highschoolcomedy.htm> (26.11.13).

BOXOFFICEMOJO (WESTERN). URL: <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=western.htm> (26.11.13).

BRIDGE DESIGN PATTERN LIBRARY. URL: <http://www.bridgeproject.eu/en/bridge-dpl> (15.06.2018).

BUSINESS PROCESS MODEL AND NOTATION (BPMN). URL: <http://www.bpmn.org/> (17.05.2018)

CINEMA. URL: <http://www.cinema.de/kino/news-und-specials/news/western-filme-die-besten-western-filme-aller-zeiten,4635409,ApplicationArticle.html> (26.11.13).

CLOUDENTWURFSMUSTER. URL: <https://docs.microsoft.com/de-de/azure/architecture/patterns/> (20.05.2016).

DARPA AGENT MARKUP LANGUAGE (DAML). URL: <http://www.daml.org> (06.05.2018).

DIGITAL HUMANITIES IM DEUTSCHSPRACHIGEN RAUM (DHD). URL: <https://dig-hum.de/> (12.05.2018).

DIGITAL HUMANITIES QUARTERLY. URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/> (12.05.2018).

FILMSTARTS. URL: <http://www.filmstarts.de/specials/1078.html?page=27&tab=0> (26.11.13).

FLAVORWIRE. URL: <http://flavorwire.com/414418/the-50-essential-films-about-high-school/> (26.11.13).

FREEMIND. URL: http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page
 (10.05.2018).

GENE ONTOLOGY CONSORTIUM. URL: <http://www.geneontology.org/> (06.05.2018).

GO-DISKO, URL: <http://go-disko.com/> (10.05.2018).

HUMANISTICA. URL: <http://www.humanisti.ca/> (12.05.2018).

IMDB (HIGH-SCHOOL-KOMÖDIE): The best high school romance comedy movies. URL:
<http://www.imdb.com/list/fCj7CWKzvaY/> (26.11.13). Und: top 50+ high
 school/college party themed sex comedies. URL:
<http://www.imdb.com/list/R2WXZc6Qym0/> (26.11.13).

IMDB (WESTERN). URL:
[http://www.imdb.com/search/title?genres=western&title_type=feature&sort=movie
 meter,asc](http://www.imdb.com/search/title?genres=western&title_type=feature&sort=movie_meter,asc) (26.11.13).

IMDB. URL: <http://www.imdb.com/> (14.06.2018).

JOURNAL OF DIGITAL HUMANITIES. URL: <http://journalofdigitalhumanities.org/>
 (12.05.2018).

KONFERENZEN DER ‘ALLIANCE OF DIGITAL HUMANITIES ORGANIZATIONS’ (ADHO).
 URL: <http://adho.org/conference> (12.05.2018).

KOSTÜMFUNDUS-VERWALTUNG. URL: [https://xn--digitale-kostmfundus-verwaltung-
 0id.de/](https://xn--digitale-kostmfundus-verwaltung-0id.de/) (10.05.2018).

LINKED DATA - CONNECT DISTRIBUTED DATA ACROSS THE WEB. URL:
<http://linkeddata.org/> (06.05.2018)

LINKEDGEODATA DATA SET. URL: <http://linkedgeodata.org/Datasets> (06.05.2018).

MOVIEPILOT (HIGH-SCHOOL-KOMÖDIE). URL:
[http://www.moviepilot.de/filme/beste/genre-highschool-komodie/kontinent-
 nordamerika](http://www.moviepilot.de/filme/beste/genre-highschool-komodie/kontinent-nordamerika) (26.11.13).

MOVIEPILOT (WESTERN). URL: [http://www.moviepilot.de/news/eure-top-100-der-
 besten-western-das-finale-11971](http://www.moviepilot.de/news/eure-top-100-der-besten-western-das-finale-11971) (26.11.13).

MUSTER SUCHEN UND ERKENNEN. URL: [https://github.com/Muster-Suchen-und-
 Erkennen/muse-docker](https://github.com/Muster-Suchen-und-Erkennen/muse-docker) (15.07.2018).

MYSQL. URL: <https://www.mysql.de/> (12.05.2018).

OTTO. URL: <https://www.otto.de/> (10.06.2018).

PROFUNDUS. URL: <http://www.profundus-classic.com/inventar-verwaltung.html>
 (10.05.2018).

RDF SCHEMA (RDFS). URL: <https://www.w3.org/2001/sw/wiki/RDFS> (15.05.2018).

RECYCLED MOVIE COSTUMES. URL: www.recycledmoviecostumes.com (11.05.2018).

RESOURCE DESCRIPTION FRAMEWORK (RDF). URL: <https://www.w3.org/RDF/> (15.05.2018).

RULE OF THREE. URL: <http://wiki.c2.com/?RuleOfThree> (01.05.2018).

SPARQL PROTOCOL AND RDF QUERY LANGUAGE. URL: <https://www.w3.org/TR/rdf-sparql-query/> (15.05.2018).

THE-NUMBERS. URL: <http://www.the-numbers.com/movies/genre/Western> (26.11.13).

TRANSFORMATIONS CONFERENCE. URL: <https://transformationsconference.net/dh-cinema-projects/> (05.07.2017).

ÜBERSICHT DER PATTERNS (CONFERENCES ON PERVASIVE PATTERNS AND APPLICATIONS) KONFERENZEN. URL: <https://www.iaria.org/conferences/PATTERNS.html> (10.05.2018).

ÜBERSICHT DER PLOP (PATTERN LANGUAGES OF PROGRAMS) KONFERENZEN. URL: <http://hillside.net/conferences> (10.05.2018).

VLC. URL: <https://www.vlc.de/> (15.05.2018)

WAS IST OPEN DATA? URL: <http://opendatahandbook.org/guide/de/what-is-open-data/> (21.07.2018)

WE WEAR CULTURE: URL: <https://artsandculture.google.com/project/fashion> (12.06.2018).

WEB ARCHIVE. URL: <https://web.archive.org/> (10.05.2018).

WEB ONTOLOGY LANGUAGE (OWL). URL: <https://www.w3.org/OWL/> (15.05.2018).

WHAT IS DIGITAL HUMANITIES? URL: <http://whatisdigitalhumanities.com/> (12.05.2018).

WHAT IS PLOP? URL: <http://hillside.net/index.php/past-plop-conferences> (10.05.2018).

WIKIPEDIA. URL: <https://www.wikipedia.de/> (14.06.2018).

ZALANDO. URL: <https://www.zalando.de/> 10.06.2018).

8.3. Filme

10 THINGS I HATE ABOUT YOU (10 Dinge, die ich an dir hasse), USA 1999, R: Gil Junger.

21 JUMP STREET, USA 2012, R: Phil Lord/Chris Miller.

3:10 TO YUMA (Todeszug nach Yuma), USA 2007, R: James Mangold.

ACCEPTED (S.H.I.T. - Die Highschool GmbH), USA 2006, R: Steve Pink.

AMERICAN PIE (American Pie: Wie ein heißer Apfelkuchen), USA 1999, R: Paul Weitz.

AMERICAN PIE 2, USA 2001, R: James B. Rogers.

AMERICAN PIE PRESENTS: BAND CAMP (American Pie präsentiert: Die nächste Generation), USA 2005, R: Steve Rash.

AMERICAN PIE PRESENTS: THE NAKED MILE (American Pie präsentiert: Nackte Tatsachen), USA 2006, R: Joe Nussbaum.

AMERICAN WEDDING (American Pie – Jetzt wird geheiratet), USA 2003, R: Jesse Dylan.

BAD TEACHER, USA 2011, R: Jake Kasdan.

BREAKFAST AT TIFFANY'S (Frühstück bei Tiffany), USA 1961, R: Blake Edwards.

BRING IT ON (Girls united), USA 2000, R: Peyton Reed.

C'ERA UNA VOLTA IL WEST (Spiel mir das Lied vom Tod) , I, USA 1968, R: Sergio Leone.

CLEOPATRA, USA 1936, R: Joseph L. Mankiewicz.

CLUELESS (Clueless - Was sonst!), USA 1995, R: Amy Heckerling.

COWBOYS & ALIENS, USA 2001, R: Jon Favreau.

DANCES WITH WOLVES (Der mit dem Wolf tanzt), USA 1990, R: Kevin Costner.

DJANGO UNCHAINED, USA 2012, R: Quentin Tarantino

Easy A (Einfach zu haben), USA 2010, R: Will Gluck.

ELECTION, USA 1999, R: Alexander Payne.

ELIZABETH, GB 1998, R: Shekhar Kapur.

FERRIS BUELLER'S DAY OFF (Ferris macht blau), USA 1986, R: John Hughes.

FUNNY FACES (Ein süßer Fratz), USA 1957, R: Stanley Donen.

HIGH NOON (Zwölf Uhr mittags), USA 1952, R: Fred Zinnemann.

IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO (Zwei Glorreiche Halunken), I, E, D, USA 1966, R: Sergio Leone.

IL GRANDE SILENZIO (Leichen pflastern seinen Weg), F/I 1968, R: Sergio Corbucci.

MAVERICK (Maverick – Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel), USA 1994, R: Richard Donner.

MEAN GIRLS (Girls Club - Vorsicht bissig!), USA 2004, R: Mark Waters.

NAPOLEON DYNAMITE, USA 2004, R: Jared Hess.

NEVER BEEN KISSED (Ungeküsst), USA 1999, R: Raja Gosnell.

OPEN RANGE (Open Range – Weites Land), USA 2003, R: Kevin Costner.

PER QUALCHE DOLLARO IN PIÙ (Für ein paar Dollar mehr), I, E, D 1965, R: Sergio Leone.

PROJECT X, USA 2012, R: Nima Nourizadeh.

RANGO, USA 2011, R: Gore Verbinski.

RIO BRAVO, USA 1959, R: Howard Hawks.

ROAD TRIP (Road Trip - Heißer Trip nach Texas), USA 2000, R: Todd Phillips.

SHAKESPEARE IN LOVE, USA, GB 1998, R: John Madden.

SHANGHAI NOON, USA 2000. R: Tom Dey.

SHE'S ALL THAT (Eine wie Keine), USA 1999, R: Robert Iscove.

STAR WARS (Krieg der Sterne), USA 1977, R: George Lucas.

SUPERBAD, USA 2007, R: Greg Mottola.

THE BREAKFAST CLUB (The Breakfast Club - Der Frühstückclub), USA 1985, R: John Hughes.

THE GIRL NEXT DOOR (The Girl Next Door), USA 2004, R: Luke Greenfield.

THE LONE RANGER (Lone Ranger), USA 2013, R: Gore Verbinski.

THE MAGNIFICENT SEVEN (Die glorreichen Sieben), USA 1960, R: John Sturges.

THE MAN WHO SHOT LIBERTY VALANCE (Der Mann, der Liberty Valance erschoss), USA 1962, R: John Ford.

THE OUTLAW JOSEY WALES (Der Texaner), USA 1976, R: Clint Eastwood.

THE PIANO (Das Piano), AUS, NZ, F 1993, R: Jane Campion.

TOMBSTONE, USA 1993, R: George Pan Cosmatos.

TRUE GRIT, USA 2010, R: Ethan Coen/Joel Coen.

UNFORGIVEN (Erbarmungslos), USA 1992, R: Clint Eastwood.

WILD WILD WEST, USA 1999, R: Barry Sonnenfeld.

YOUNG GUNS (Young Guns – Sie fürchten weder Tod noch Teufel), USA, 1988, R: Christopher Cain.

8.4. Abbildungsverzeichnis

Abbildung:	Seite:
Abb. 1a: Kleidung als textile Hülle	14
Abb. 1b: Kleidung als textile Hülle	14
Abb. 2: Kleidung als textile Hülle mit unterschiedlichen Ausprägungen	16
Abb. 3a: Die vestimentäre Kommunikation	24
Abb. 3b: Die vestimentäre Kommunikation	25
Abb. 4: Funktionen und Assoziation von Kleidung	28
Abb. 5a: Das Piano: Mutter und Tochter	52
Abb. 5b: Das Piano: Entkleidung 1	55

Abb. 5c: Das Piano: Entkleidung 2	55
Abb. 5d: Das Piano: Übernachten am Strand	57
Abb. 5e: Das Piano: Unter Wasser	58
Abb. 5f: Das Piano: Maorifrau mit Zylinder	59
Abb. 6: MUSE – eine Übersicht	92
Abb. 7: Arbeitskomplexe von MUSE	93
Abb. 8a: Die Basiselemente (Ausschnitt 1)	102
Abb. 8b: Die Basiselemente (Ausschnitt 2)	102
Abb. 8c: Die Basiselemente – (Ausschnitt 3)	103
Abb. 9: Ausschnitt aus der Basiselementtaxonomie mit exemplarischen Zeichnungen	104
Abb. 10: Das Basiselement ‚Jacke‘ mit potentiellen Teilelementen	106
Abb. 11: Die Teilelemente (Ausschnitt)	107
Abb. 12: Die Farben (Ausschnitt)	109
Abb. 13: Die Farb-Eigenschaften	109
Abb. 14: Die Materialien (Ausschnitt)	111
Abb. 15: Die Material Eigenschaften	112
Abb. 16: Die Formen	112
Abb. 17: Die Designs (Ausschnitt)	113
Abb. 18: Die Zustände	115
Abb. 19: Die Trageweisen	115
Abb. 20: Die Funktionen (Ausschnitt)	116
Abb. 21: Die Operatoren	117
Abb. 22: Die Körpermodifikationen (Ausschnitt)	118
Abb. 23a: Basiselementtaxonomie und Attribute	125
Abb. 23b: Basiselementtaxonomie und Attributtaxonomien	126
Abb. 23c: Teilelemente als Attribut wie auch als Attributträger	127
Abb. 24: Verbindung von Basiselementen durch einen Operator	128
Abb. 25: Architektur des MUSE-Repositorys	138
Abb. 26a: MUSE – Seitennavigation im Webbrowser	138
Abb. 26b: MUSE – Die Filmübersicht	139
Abb. 26c: MUSE – Leere Maske zum Anlegen eines neuen Films	140
Abb. 26d: MUSE – Taxonomieansicht	142
Abb. 26e: MUSE – Ausgefüllte Maske zum Anlegen eines neuen Films	143

Abb. 26f: MUSE – Leere Maske zur Erfassung der Rolleninformation	144
Abb. 26g: MUSE – Ausgefüllte Maske zur Erfassung der Rolleninformation	145
Abb. 26h: MUSE – Die Kostümübersicht	148
Abb. 26i: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Allgemeine Kostüminformationen (Teil 1)	150
Abb. 26j: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Allgemeine Kostüminformationen (Teil 2)	154
Abb. 26k: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Übersicht über Basiselemente und die Teilelemente	155
Abb. 26l: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Die Basiselemente	157
Abb. 26m: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Die Teilelemente	159
Abb. 26n: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Die Basiselementkomposition und der Kompositionsgraph	160
Abb. 26o: MUSE – Kostümkompositionsübersicht: Der Kompositionsgraph mit angewähltem Basiselement	161
Abb. 27: MUSE – Ausschnitt aus der Genreübersichtsseite	162
Abb. 28: MUSE – Die Suche-Seite (Ausschnitt)	163
Abb. 29: MUSE – Die Auswertung	165
Abb. 30: MUSE – Bearbeitungsübersicht der Taxonomie der Basiselemente (Ausschnitt)	166
Abb. 31: MUSE – Administrationsseite des MUSE-Repositorys	167
Abb. 32a: Übersicht über den MUSE-Analyse-Prozess	173
Abb. 32b: Die Phase der Hypothesenbildung	175
Abb. 32c: Die Phase der Hypothesenvalidierung	177
Abb. 33: Ausschnitt von Assoziationsregeln bei den Western-Filmen	179
Abb. 34a: Ausschnitt eines Miningmodells	182
Abb. 34b: Ausschnitt von Assoziationsregeln im Miningmodell-Viewer	183
Abb. 35a: Ausschnitt der Tabellen-Felder für eine exemplarische OLAP- Würfel-Abfrage	186
Abb. 35b: Filtereinstellungen und erste Ergebnisse der exemplarischen OLAP- Würfel-Abfrage	187
Abb. 35c: Ausschnitt aus einer exemplarischen OLAP-Würfel-Abfrage: Basiselementfarbverteilung (Spieldauer)	188

Abb. 35d: Ausschnitt aus einer exemplarischen OLAP-Würfel-Abfrage: Basiselementfarbverteilung (Nennung pro Vorkommen)	191
Abb. 36: Ausschnitt der Darstellung eines Kostümmusters in PatternPedia	210
Abb. 37: Der Muster-Fokus	212
Abb. 38: Entstehungsprozess eines Kostüms	217
Abb. 39a: Beschreibung und Erfassung von Kleidung	219
Abb. 39b: Methode zur Ableitung von Kostümen, Mustern und Musterrelationen	220
Abb. 39c: Methode zur Ableitung von Kostümmustersprachen	221
Abb. 40a: Von der Kleidungsprache zu Kostüm-Wirkungsgruppen	230
Abb. 40b: Abstraktion von Mustern	231
Abb. 40c: Abstraktion von konkreten Kostümen zu einem Kostümmuster	232
Abb. 40d: Beispiel einer möglichen Kostümmustersprache	232
Abb. 40e: Die Kostümsprache	233
Abb. 41: Formale Konzepte der MUSE-Methode	236
Abb. 42: Formale Konzepte und die Repositories	237
Abb. 43: Generalisierte MUSE-Methode	238
Abb. 44: Die MUSE-Methode als (natur-)wissenschaftliche Methode	240

8.5. Tabellen

Tabellen:	Seite:
Tab. 1: Übersicht der Taxonomien zur Kostümbeschreibung	97
Tab. 2a: Filmkorpus Western mit Nennungen in den Quellen	134
Tab. 2b: Filmkorpus High-School-Komödie mit Nennungen in den Quellen	135
Tab. 3: Verteilung der Bearbeiter 1 bis 8 (Erfassen und Korrigieren)	168

8.6. Symbole

Σ	Summe
$=$	Gleichheitszeichen
$:=$	per definitionem gleich (bei Mengen)
$:\Leftrightarrow$	per definitionem gleich (bei Ausdrücken)
$>$	Größer als
\in	Element
$\{\dots\}$	Menge
\subseteq	Teilmenge

\subset	echte Teilmenge
\cap	Schnittmenge
\cup	Vereinigungsmenge
\emptyset	leere Menge
\setminus	Differenzmenge
\times	kartesisches Produkt
\approx	Gruppierungsrelation
\rightarrow	erzeugt (einfach)
\rightsquigarrow	erzeugt (über mehrere Schritte)
\Rightarrow	Implikation

9. Anhang

9.1. Anwendungsbeispiele ‚Männlicher Bösewicht‘

Angebens als: FilmID, RollenID, KostuemID, Filmtitel, Rolle, Kostümkurztext, Link zu

MUSE-Repository

1. 68,3,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Zane Cooper", männlich, Betrüger, "Rote Krawatte (Kutschfahrt)", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/3/kostueme/1>
2. 68,3,2,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Zane Cooper", männlich, Betrüger, "Rautenweste (Schiff und Wald)", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/3/kostueme/2>
3. 68,3,3,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Zane Cooper", männlich, Betrüger, "Badehaus (irgendwas schwarzes)", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/3/kostueme/3>
4. 68,5,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Angel", männlich, Bösewicht, "Hängszene und 1. Pokerspiel (Fransenjacke)", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/5/kostueme/1>
5. 68,5,2,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Angel", männlich, Bösewicht, "Pokerspiel (rotes Hemd)", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/5/kostueme/2>
6. 68,6,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Commodore Duvall", männlich, Betrüger, Pokerspiel, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/6/kostueme/1>
7. 68,6,2,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Commodore Duvall", männlich, Betrüger, "Im Wald", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/6/kostueme/2>
8. 68,8,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Matthew Wicker", männlich, Betrüger, Anzug, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/8/kostueme/1>
9. 68,12,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Betrügender Pokerspieler", männlich, Betrüger, "Grauer Anzug und Zylinder", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/12/kostueme/1>
10. 68,13,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Zweiter betrügender Pokerspieler", männlich, Betrüger, Fliege, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/13/kostueme/1>
11. 68,17,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Angels narbengesichtiger Komplize", männlich, Bösewicht, "Erstes Outfit", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/17/kostueme/1>
12. 68,17,2,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Angels narbengesichtiger Komplize", männlich, Bösewicht, "Zweites Outfit", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/17/kostueme/2>
13. 68,18,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Angels langhaariger Komplize", männlich, Bösewicht, "Erstes Outfit", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/18/kostueme/1>
14. 68,18,2,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Angels langhaariger Komplize", männlich, Bösewicht, "Zweites Outfit", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/18/kostueme/2>
15. 68,20,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Bankräuber", männlich, Bösewicht, Vermummt, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/20/kostueme/1>
16. 68,21,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Komplize 2 (gelbes Gilet)", männlich, Bösewicht, Gilet, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/21/kostueme/1>
17. 68,38,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Erster Schläger", männlich, Schläger, "Helles Halstuch", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/38/kostueme/1>

18. 68,39,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Zweiter Schläger",männlich,Schläger,"Krawatte und Gilet",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/39/kostueme/1>
19. 68,40,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Dritter Schläger",männlich,Schläger,"Rostrotes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/40/kostueme/1>
20. 68,41,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Vierter Schläger",männlich,Schläger,"Gilet und Halstuch",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/41/kostueme/1>
21. 68,45,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Erster Räuber",männlich,Gangster,"Gemustertes Hemd und Kleid",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/45/kostueme/1>
22. 68,46,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Zweiter Räuber",männlich,Gangster,"Offenes Gilet",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/46/kostueme/1>
23. 68,47,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Dritter Räuber",männlich,Gangster,"Perücke, Hut und rotes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/47/kostueme/1>
24. 68,48,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Vierter Räuber",männlich,Gangster,Perücke,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/48/kostueme/1>
25. 68,49,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Fünfter Räuber",männlich,Gangster,"Helles Hemd und Hut",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/49/kostueme/1>
26. 68,62,1,"Maverick-Den Colt am Gürtel, ein As im Ärmel", "Betrügender Dealer",männlich,Betrüger,"Dealer Outfit",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/68/rollen/62/kostueme/1>
27. 69,4,1,Erbarmungslos,"Bob",männlich,Bösewicht,Zug-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/69/rollen/4/kostueme/1>
28. 73,27,1,"True Grit", "Doctor",männlich,Gangster,Gang,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/73/rollen/27/kostueme/1>
29. 74,3,1,"Django Unchained", "Calvin Candie",männlich,Bösewicht,Mandingo-Kampf,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/3/kostueme/1>
30. 74,3,2,"Django Unchained", "Calvin Candie",männlich,Bösewicht,Reiseoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/3/kostueme/2>
31. 74,3,3,"Django Unchained", "Calvin Candie",männlich,Bösewicht,"Dinner Outfit",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/3/kostueme/3>
32. 74,5,1,"Django Unchained", "Stephen",männlich,Bösewicht,Butler,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/5/kostueme/1>
33. 74,5,2,"Django Unchained", "Stephen",männlich,Bösewicht,Beerdigung,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/5/kostueme/2>
34. 74,9,1,"Django Unchained", "Stonesipher",männlich,Bösewicht,Entflohenener,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/9/kostueme/1>
35. 74,16,1,"Django Unchained", "Dicky Speck",männlich,Bösewicht,Western-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/16/kostueme/1>
36. 74,17,1,"Django Unchained", "Ace Speck",männlich,Bösewicht,Western-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/17/kostueme/1>
37. 74,20,1,"Django Unchained", "Bill Sharp",männlich,Bösewicht,Sheriff-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/20/kostueme/1>
38. 74,25,1,"Django Unchained", "Big Daddy Bennett",männlich,Bösewicht,Empfang,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/25/kostueme/1>
39. 74,25,2,"Django Unchained", "Big Daddy Bennett",männlich,Bösewicht,Rache,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/25/kostueme/2>
40. 74,31,1,"Django Unchained", "Frankie (LeQuint Führer)",männlich,Bösewicht,Auftrag,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/31/kostueme/1>

41. 74,32,1,"Django Unchained","Floyd (LeQuint Führer)
",männlich,Bösewicht,Auftrag,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/32/kostueme/1>
42. 74,34,1,"Django Unchained","LeQuint Angestellter 3
",männlich,Bösewicht,Auftrag,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/34/kostueme/1>
43. 74,47,1,"Django Unchained","Dollar
Bill",männlich,Bösewicht,Aufseher,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/47/kostueme/1>
44. 74,48,1,"Django Unchained","Aufseher Candieland
",männlich,Bösewicht,Aufseher,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/74/rollen/48/kostueme/1>
45. 75,5,1,Tombstone,"Bill
Brocius",männlich,Bösewicht,Cowboyoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75/rollen/5/kostueme/1>
46. 75,24,1,Tombstone,"Florentino
",männlich,Bösewicht,Cowboyoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75/rollen/24/kostueme/1>
47. 75,29,1,Tombstone,"Frank
Stillwell",männlich,Bösewicht,Cowboyoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75/rollen/29/kostueme/1>
48. 75,30,1,Tombstone,"Barnes ",männlich,Bösewicht,Cowboyoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75/rollen/30/kostueme/1>
49. 75,38,1,Tombstone,"Cowboy ",männlich,Bösewicht,Cowboyoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75/rollen/38/kostueme/1>
50. 75,40,1,Tombstone,"Cowboy 2
",männlich,Bösewicht,Cowboyoutfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/75/rollen/40/kostueme/1>
51. 76,3,1,"Lone Ranger","Butch Cavendish",männlich,Bösewicht,Western-
Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/3/kostueme/1>
52. 76,3,2,"Lone Ranger","Butch Cavendish",männlich,Bösewicht,"Western-Outfit
2",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/3/kostueme/2>
53. 76,4,1,"Lone Ranger","Latham Cole",männlich,Bösewicht,Western-
Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/4/kostueme/1>
54. 76,4,2,"Lone Ranger","Latham Cole",männlich,Bösewicht,"Im
Zug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/4/kostueme/2>
55. 76,9,1,"Lone Ranger","Fuller ",männlich,Bösewicht,Western-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/9/kostueme/1>
56. 76,11,1,"Lone Ranger","Jesus ",männlich,Bösewicht,"Befreiung von
Butch",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/11/kostueme/1>
57. 76,11,2,"Lone Ranger","Jesus ",männlich,Bösewicht,"Brand auf die
Scheune",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/11/kostueme/2>
58. 76,13,1,"Lone Ranger","Frank ",männlich,Bösewicht,"Befreiung von
Butch",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/13/kostueme/1>
59. 76,13,2,"Lone Ranger","Frank ",männlich,Bösewicht,"Überfall auf die
Scheune",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/13/kostueme/2>
60. 76,14,1,"Lone Ranger","Barret ",männlich,Bösewicht,Western-
Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/14/kostueme/1>
61. 76,14,2,"Lone Ranger","Barret ",männlich,Bösewicht,"Verkleidung Brand auf
Scheune",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/76/rollen/14/kostueme/2>
62. 77,2,1,"Shang-High Noon","Roy O'Bannon",männlich,Gangster,"Braunes
Jackett",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/1>
63. 77,2,2,"Shang-High Noon","Roy O'Bannon",männlich,Gangster,"Roter
Pyjama",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/2>
64. 77,2,3,"Shang-High Noon","Roy
O'Bannon",männlich,Gangster,Hut,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/3>
65. 77,2,4,"Shang-High Noon","Roy
O'Bannon",männlich,Gangster,Weste,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/4>

66. 77,2,5,"Shang-High Noon", "Roy O'Bannon", männlich, Gangster, Mönchskutte, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/5>
67. 77,2,6,"Shang-High Noon", "Roy O'Bannon", männlich, Gangster, "Mittelblaues Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/6>
68. 77,2,7,"Shang-High Noon", "Roy O'Bannon", männlich, Gangster, Sheriff, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/2/kostueme/7>
69. 77,5,1,"Shang-High Noon", "Lo Fong", männlich, Bösewicht, "Weißes Gilet", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/5/kostueme/1>
70. 77,5,2,"Shang-High Noon", "Lo Fong", männlich, Bösewicht, "Grauer Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/5/kostueme/2>
71. 77,5,3,"Shang-High Noon", "Lo Fong", männlich, Bösewicht, "Kariertes Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/5/kostueme/3>
72. 77,5,4,"Shang-High Noon", "Lo Fong", männlich, Bösewicht, "Rotes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/5/kostueme/4>
73. 77,5,5,"Shang-High Noon", "Lo Fong", männlich, Bösewicht, "Schwarze Lederjacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/5/kostueme/5>
74. 77,5,6,"Shang-High Noon", "Lo Fong", männlich, Bösewicht, "Schwarzer Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/5/kostueme/6>
75. 77,6,1,"Shang-High Noon", "Nathan Van Cleef", männlich, Bösewicht, "Schwarzer Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/6/kostueme/1>
76. 77,6,2,"Shang-High Noon", "Nathan Van Cleef", männlich, Bösewicht, "Schwarzer Anzug (schwarzes Hemd)", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/6/kostueme/2>
77. 77,6,3,"Shang-High Noon", "Nathan Van Cleef", männlich, Bösewicht, Nadelstreifenanzug, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/6/kostueme/3>
78. 77,6,4,"Shang-High Noon", "Nathan Van Cleef", männlich, Bösewicht, "Gestreiftes Gilet", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/6/kostueme/4>
79. 77,10,1,"Shang-High Noon", "Calvin Andrews", männlich, Betrüger, "Schwarzer Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/10/kostueme/1>
80. 77,10,2,"Shang-High Noon", "Calvin Andrews", männlich, Betrüger, Nadelstreifenanzug, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/10/kostueme/2>
81. 77,11,1,"Shang-High Noon", "Wallace ", männlich, Gangster, "Dunkelbraunes Jackett", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/11/kostueme/1>
82. 77,11,2,"Shang-High Noon", "Wallace ", männlich, Gangster, Lederhose, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/11/kostueme/2>
83. 77,12,1,"Shang-High Noon", "Blue ", männlich, Gangster, Fellweste, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/12/kostueme/1>
84. 77,13,1,"Shang-High Noon", "Vasquez ", männlich, Gangster, Sombrero, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/13/kostueme/1>
85. 77,35,1,"Shang-High Noon", "Van Cleefs Deputy ", männlich, Bösewicht, "Graues Gilet", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/35/kostueme/1>
86. 77,36,1,"Shang-High Noon", "Van Cleefs 2. Deputy ", männlich, Bösewicht, "Brauner Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/77/rollen/36/kostueme/1>
87. 78,4,1,"Open Range - Weites Land", "Denton Baxter", männlich, Bösewicht, "Outfit 1", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/4/kostueme/1>
88. 78,10,1,"Open Range - Weites Land", "Butler ", männlich, Bösewicht, Western-Outfit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/10/kostueme/1>
89. 78,15,1,"Open Range - Weites Land", "Wylie ", männlich, Bösewicht, Western-Outfit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/15/kostueme/1>
90. 78,16,1,"Open Range - Weites Land", "Gus ", männlich, Bösewicht, Western-Outfit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/16/kostueme/1>
91. 78,21,1,"Open Range - Weites Land", "Tom ", männlich, Bösewicht, Western-Outfit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/21/kostueme/1>
92. 78,22,1,"Open Range - Weites Land", "Ballester ", männlich, Bösewicht, Western-Outfit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/22/kostueme/1>

93. 78,23,1,"Open Range - Weites Land", "Chet ",männlich,Bösewicht,Western-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/23/kostueme/1>
94. 78,24,1,"Open Range - Weites Land", "Baxters Anhänger ",männlich,Bösewicht,Western-Outfit,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/78/rollen/24/kostueme/1>
95. 79,8,1,"Young Guns - Sie fürchten weder Tod noch Teufel", "Lawrence Murphy",männlich,Bösewicht,"Western-Outfit 1",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/79/rollen/8/kostueme/1>
96. 80,1,1,"Todeszug nach Yuma", "Ben Wade",männlich,Gangster,"Schwarzer Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/1/kostueme/1>
97. 80,5,1,"Todeszug nach Yuma", "Charlie Prince",männlich,Gangster,"Cremefarbener Mantel",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/5/kostueme/1>
98. 80,5,2,"Todeszug nach Yuma", "Charlie Prince",männlich,Gangster,"Dunkler Mantel",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/5/kostueme/2>
99. 80,12,1,"Todeszug nach Yuma", "Campos ",männlich,Gangster,"Bunter Kragen",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/12/kostueme/1>
- 100.80,13,1,"Todeszug nach Yuma", "Tommy Darden",männlich,Gangster,"Braunes Jackett",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/13/kostueme/1>
- 101.80,14,1,"Todeszug nach Yuma", "Jackson",männlich,Gangster,Fellumhang,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/14/kostueme/1>
- 102.80,15,1,"Todeszug nach Yuma", "Tucker ",männlich,Mobber,"Mittelbrauner Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/15/kostueme/1>
- 103.80,21,1,"Todeszug nach Yuma", "Barkeeper in Contention",männlich,Betrüger,"Hemd und Weste",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/21/kostueme/1>
- 104.80,24,1,"Todeszug nach Yuma", "Junger Chef bei Bahnbaustelle ",männlich,Schläger,"Dunkler Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/80/rollen/24/kostueme/1>
- 105.81,3,1,"Wild Wild West", "Arliss Loveless",männlich,Bösewicht,Umhang,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/3/kostueme/1>
- 106.81,3,2,"Wild Wild West", "Arliss Loveless",männlich,Bösewicht,"Cremefarbene Weste",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/3/kostueme/2>
- 107.81,3,3,"Wild Wild West", "Arliss Loveless",männlich,Bösewicht,"Grün-goldenes Gilet",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/3/kostueme/3>
- 108.81,3,4,"Wild Wild West", "Arliss Loveless",männlich,Bösewicht,"Schwarze Jacke",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/3/kostueme/4>
- 109.81,6,1,"Wild Wild West", " McGrath",männlich,Bösewicht,"Uniform 1",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/6/kostueme/1>
- 110.81,6,2,"Wild Wild West", " McGrath",männlich,Bösewicht,"Uniform 2",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/6/kostueme/2>
- 111.81,12,1,"Wild Wild West", " Schläger mit Glatze",männlich,Schläger,"Grauer Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/12/kostueme/1>
- 112.81,13,1,"Wild Wild West", " Schläger mit Klingen",männlich,Schläger,"Grauer Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/13/kostueme/1>
- 113.81,14,1,"Wild Wild West", "Hudson ",männlich,Bösewicht,"Schwarzer Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/14/kostueme/1>
- 114.81,14,2,"Wild Wild West", "Hudson ",männlich,Bösewicht,"Schwarzer Anzug 2",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/14/kostueme/2>
- 115.81,15,1,"Wild Wild West", " schielender Schläger",männlich,Schläger,"Grauer Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/15/kostueme/1>
- 116.81,26,1,"Wild Wild West", " Schläger mit Metallschädel",männlich,Schläger,"Grauer Anzug",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/81/rollen/26/kostueme/1>
- 117.82,3,1,"Cowboys & Aliens", "Wes Claiborne",männlich,Bösewicht,Überfall,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/3/kostueme/1>
- 118.82,4,1,"Cowboys & Aliens", "Luke Claiborne",männlich,Bösewicht,Überfall,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/4/kostueme/1>
- 119.82,5,1,"Cowboys & Aliens", "Mose Claiborne",männlich,Bösewicht,Überfall,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/5/kostueme/1>

- 120.82,8,1,"Cowboys & Aliens", "Hunt ", männlich, Bösewicht, "Cowboyoutfit 1", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/8/kostueme/1>
- 121.82,8,2,"Cowboys & Aliens", "Hunt ", männlich, Bösewicht, Feier, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/8/kostueme/2>
- 122.82,10,1,"Cowboys & Aliens", "Woodrow Dolarhyde", männlich, Bösewicht, Cowboyoutfit, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/10/kostueme/1>
- 123.82,10,2,"Cowboys & Aliens", "Woodrow Dolarhyde", männlich, Bösewicht, Anzug, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/10/kostueme/2>
- 124.82,19,1,"Cowboys & Aliens", "Pat Dolan", männlich, Bösewicht, Lager, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/19/kostueme/1>
- 125.82,21,1,"Cowboys & Aliens", "Bull McCade", männlich, Bösewicht, Banditen, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/82/rollen/21/kostueme/1>
- 126.83,1,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Tuco ", männlich, Gangster, "Cremefarbenes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/1/kostueme/1>
- 127.83,1,2,"Zwei glorreiche Halunken", "Tuco ", männlich, Gangster, Poncho, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/1/kostueme/2>
- 128.83,1,3,"Zwei glorreiche Halunken", "Tuco ", männlich, Gangster, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/1/kostueme/3>
- 129.83,1,4,"Zwei glorreiche Halunken", "Tuco ", männlich, Gangster, "Braune Jacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/1/kostueme/4>
- 130.83,2,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, "Cremefarbener Mantel", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/1>
- 131.83,2,2,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, "Blaues Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/2>
- 132.83,2,3,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/3>
- 133.83,2,4,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, "Rosa Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/4>
- 134.83,2,5,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, "Gestreiftes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/5>
- 135.83,2,6,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, "Heller Mantel", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/6>
- 136.83,2,7,"Zwei glorreiche Halunken", "Blondie ", männlich, Betrüger, Poncho, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/2/kostueme/7>
- 137.83,3,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Sentenza ", männlich, Gangster, "Dunkelbraunes Jackett", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/3/kostueme/1>
- 138.83,3,2,"Zwei glorreiche Halunken", "Sentenza ", männlich, Gangster, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/3/kostueme/2>
- 139.83,3,3,"Zwei glorreiche Halunken", "Sentenza ", männlich, Gangster, "Braune Hose", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/3/kostueme/3>
- 140.83,8,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Corporal Wallace", männlich, Schläger, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/8/kostueme/1>
- 141.83,17,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Kopfgeldjaeger ", männlich, Gangster, "Schwarze Jacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/17/kostueme/1>
- 142.83,18,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Kopfgeldjaeger ", männlich, Gangster, "Cremefarbenes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/18/kostueme/1>
- 143.83,25,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Tucos Komplize ", männlich, Gangster, "Cremefarbenes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/25/kostueme/1>
- 144.83,26,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Tucos anderer Komplize ", männlich, Gangster, Poncho, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/26/kostueme/1>

- 145.83,29,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Bill Carson/Jackson", männlich, Betrüger, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/29/kostueme/1>
- 146.83,31,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Kopfgeldjaeger ", männlich, Gangster, "Gruene Cordjacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/31/kostueme/1>
- 147.83,34,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Sentenzas Gang ", männlich, Gangster, "Graue Lederjacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/34/kostueme/1>
- 148.83,34,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Sentenzas Gang ", männlich, Dieb, "Graue Lederjacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/34/kostueme/1>
- 149.83,36,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Soldat mit Musikern", männlich, Mobber, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/36/kostueme/1>
- 150.83,41,1,"Zwei glorreiche Halunken", "Sentenzas Gang Mitglied 2", männlich, Gangster, "Mittelbraune Jacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/83/rollen/41/kostueme/1>
- 151.84,2,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Frank", männlich, Bösewicht, Pelzkragen, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/2/kostueme/1>
- 152.84,2,3,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Frank ", männlich, Bösewicht, "Helles Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/2/kostueme/3>
- 153.84,2,4,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Frank", männlich, Bösewicht, Unterhemd, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/2/kostueme/4>
- 154.84,2,5,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Frank ", männlich, Bösewicht, "Schwarzer Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/2/kostueme/5>
- 155.84,2,6,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Frank ", männlich, Bösewicht, "Junger Frank - graues Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/2/kostueme/6>
- 156.84,45,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Mitglied in Cheyennes Gang", männlich, Gangster, "Graues Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/45/kostueme/1>
- 157.84,46,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Franks Gang Pokerspieler", männlich, Gangster, "Blaues Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/46/kostueme/1>
- 158.84,46,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Franks Gang Pokerspieler", männlich, Betrüger, "Blaues Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/46/kostueme/1>
- 159.84,47,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Letzter Bieter ", männlich, Gangster, "Graue Jacke", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/47/kostueme/1>
- 160.84,48,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Franks Gang Schlafender", männlich, Gangster, "Helles Shirt", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/48/kostueme/1>
- 161.84,49,1,"Spiel mir das Lied vom Tod", "Franks Gang Helles Hemd", männlich, Gangster, "Helles Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/84/rollen/49/kostueme/1>
- 162.85,3,1,"Für ein paar Dollar mehr", "El Indio ", männlich, Gangster, "Weiße Klamotten", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/3/kostueme/1>
- 163.85,3,2,"Für ein paar Dollar mehr", "El Indio ", männlich, Gangster, "Junger Indio", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/3/kostueme/2>
- 164.85,3,3,"Für ein paar Dollar mehr", "El Indio", männlich, Gangster, Weste, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/3/kostueme/3>
- 165.85,4,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Nino", männlich, Gangster, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/4/kostueme/1>
- 166.85,4,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Nino", männlich, Bösewicht, Uniform, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/4/kostueme/1>
- 167.85,5,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Groggy ", männlich, Gangster, "Brauner Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/5/kostueme/1>
- 168.85,5,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Groggy ", männlich, Bösewicht, "Brauner Anzug", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/5/kostueme/1>
- 169.85,6,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Cuchillio ", männlich, Gangster, "Zerrissene Kleider", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/6/kostueme/1>
- 170.85,6,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Cuchillio ", männlich, Bösewicht, "Zerrissene Kleider", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/6/kostueme/1>

- 171.85,7,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Juan Wild", männlich, Bösewicht, "Grüner Pulli", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/7/kostueme/1>
- 172.85,7,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Juan Wild", männlich, Gangster, "Grüner Pulli", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/7/kostueme/1>
- 173.85,8,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Slim ", männlich, Bösewicht, "Langer Mantel", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/8/kostueme/1>
- 174.85,8,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Slim ", männlich, Gangster, "Langer Mantel", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/8/kostueme/1>
- 175.85,10,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Sancho Perez", männlich, Gangster, "Weißes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/10/kostueme/1>
- 176.85,10,2,"Für ein paar Dollar mehr", "Sancho Perez", männlich, Gangster, Sombbrero, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/10/kostueme/2>
- 177.85,18,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Guy Calloway", männlich, Gangster, "Weißes Hemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/18/kostueme/1>
- 178.85,21,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Baby' Red Cavanaugh", männlich, Gangster, "Gelbes Gilet", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/21/kostueme/1>
- 179.85,22,1,"Für ein paar Dollar mehr", "White Rocks Sheriff ", männlich, Betrüger, "Braunes Jackett", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/22/kostueme/1>
- 180.85,23,1,"Für ein paar Dollar mehr", "White Rocks Gangster ", männlich, Gangster, Pelzkragen, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/23/kostueme/1>
- 181.85,43,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Blackie ", männlich, Gangster, Pelzkragen, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/43/kostueme/1>
- 182.85,44,1,"Für ein paar Dollar mehr", "Paco ", männlich, Gangster, "Schwarzer Poncho", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/85/rollen/44/kostueme/1>
- 183.87,2,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Tigrero / Loco ", männlich, Bösewicht, "Outfit 1", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/2/kostueme/1>
- 184.87,4,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Pollicut ", männlich, Betrüger, Anzug, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/4/kostueme/1>
- 185.87,4,2,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Pollicut ", männlich, Betrüger, Kostüm-Rückblick, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/4/kostueme/2>
- 186.87,6,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Martin ", männlich, Bösewicht, Fell-Kostüm, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/6/kostueme/1>
- 187.87,11,2,"Leichen pflasterten seinen Weg", " ", männlich, Bösewicht, Fell-Kostüm, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/11/kostueme/2>
- 188.87,13,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", " ", männlich, Bösewicht, Anzug, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/13/kostueme/1>
- 189.87,18,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Miguel ", männlich, Bösewicht, Fell-Kostüm, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/18/kostueme/1>
- 190.87,20,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Kopfgeldjäger ", männlich, Bösewicht, Fell-Kostüm, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/20/kostueme/1>
- 191.87,21,1,"Leichen pflasterten seinen Weg", "Verbrecher ", männlich, Bösewicht, Banditen-Kostüm, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/87/rollen/21/kostueme/1>
- 192.88,2,1,"Die glorreichen Sieben", "Calvera ", männlich, Gangster, "Rotes Rüschenhemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/88/rollen/2/kostueme/1>
- 193.88,2,1,"Die glorreichen Sieben", "Calvera ", männlich, Dieb, "Rotes Rüschenhemd", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/88/rollen/2/kostueme/1>
- 194.88,38,1,"Die glorreichen Sieben", " Mann auf dem Friedhof", männlich, Gangster, "Rotes Halstuch", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/88/rollen/38/kostueme/1>
- 195.91,10,1,"Rio Bravo", "Joe Burdette", männlich, Betrüger, Kuhfellweste, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/10/kostueme/1>
- 196.91,10,1,"Rio Bravo", "Joe Burdette", männlich, Gangster, Kuhfellweste, <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/10/kostueme/1>
- 197.91,12,1,"Rio Bravo", " Gangster", männlich, Gangster, "Grüne Weste", <https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/12/kostueme/1>

198.91,13,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,Lederweste,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/13/kostueme/1>

199.91,16,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,"Weißes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/16/kostueme/1>

200.91,17,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,"Braunes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/17/kostueme/1>

201.91,18,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,"Blaugraues Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/18/kostueme/1>

202.91,19,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,"Braunes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/19/kostueme/1>

203.91,20,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,"Kariertes Hemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/20/kostueme/1>

204.91,26,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,"Rotes Karohemd",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/26/kostueme/1>

205.91,29,1,"Rio Bravo", " Falschspieler",männlich,Betrüger,"Braunes Jackett",<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/29/kostueme/1>

206.91,30,1,"Rio Bravo", " Gangster",männlich,Gangster,Lederweste,<https://muse.informatik.uni-stuttgart.de/#/filme/91/rollen/30/kostueme/1>